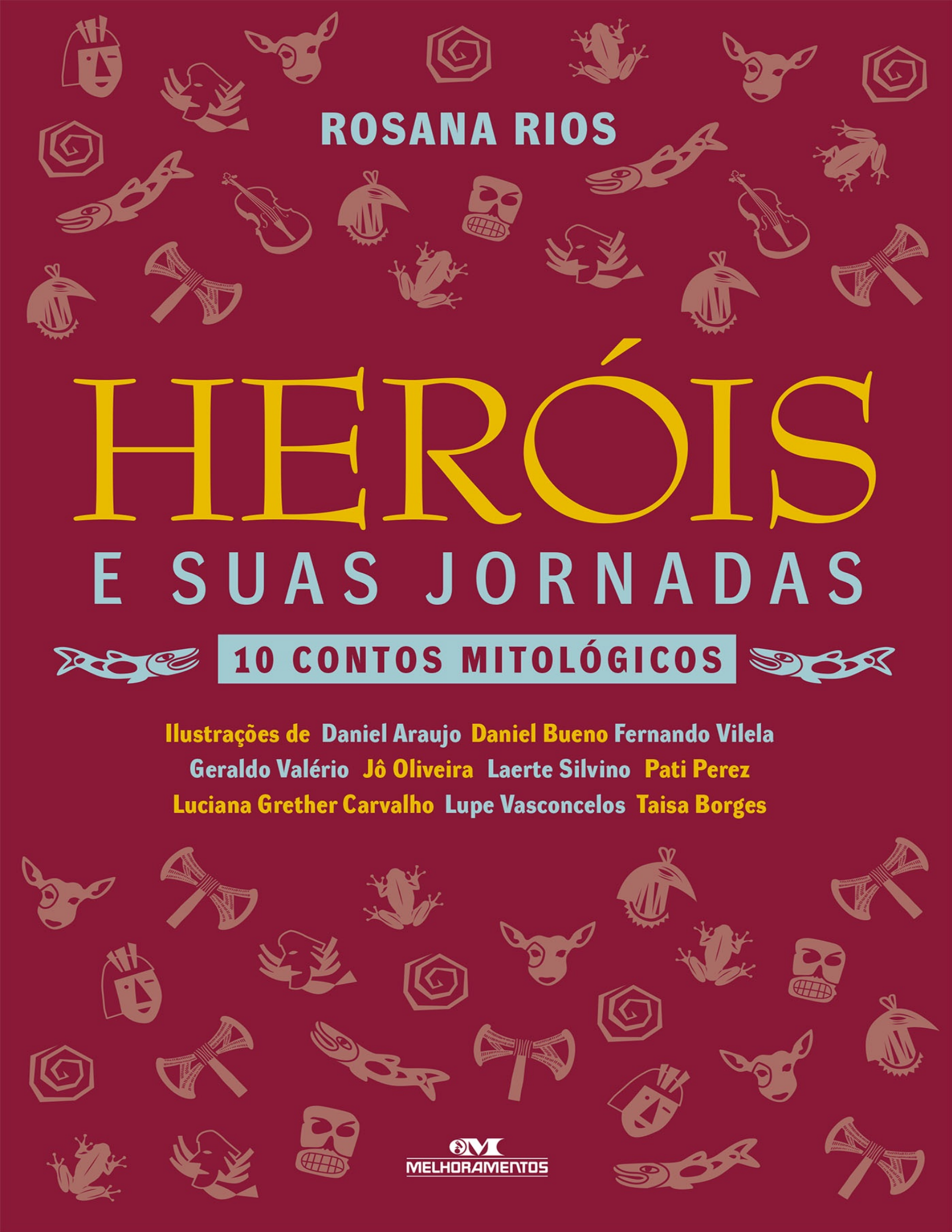




ROSANA RIOS

HERÓIS

E SUAS JORNADAS

10 CONTOS MITOLÓGICOS

Ilustrações de Daniel Araujo Daniel Bueno Fernando Vilela
Geraldo Valério Jô Oliveira Laerte Silvino Pati Perez
Luciana Grether Carvalho Lupe Vasconcelos Taisa Borges



ROSANA RIOS

HERÓIS
E SUAS JORNADAS

10 CONTOS MITOLÓGICOS



OM
MELHORAMENTOS

Sumário

APRESENTAÇÃO

BAHIRA EM BUSCA DO FOGO

Qual a origem dessa história?

VIAGEM DE OISÍN A TIR-NA-N'OG

Qual a origem dessa história?

ÍSIS E O SARCÓFAGO DE OSÍRIS

Qual a origem dessa história?

O XAMÃ E O COLAR DO MERGULHÃO

Qual a origem dessa história?

OS ARGONAUTAS

Qual a origem dessa história?

OXALUFÃ VISITA XANGÔ

Qual a origem dessa história?

A JORNADA DO CARPINTEIRO, O DEMÔNIO E O TROVEJADOR

Qual a origem dessa história?

YI EM BUSCA DA IMORTALIDADE

Qual a origem dessa história?

VIAGEM À TERRA DAS SOMBRAS

Qual a origem dessa história?

A TERRA DE MICTLÁN

Qual a origem dessa história?

PARA SABER MAIS

BIOGRAFIA DA AUTORA

CRÉDITOS

Mitos são histórias pertencentes à tradição de cada povo. Desde o começo da humanidade, as pessoas já narravam, umas às outras, histórias fantasiosas sobre seus heróis, deuses e antepassados. Mas a escrita ainda não tinha sido inventada, e assim muitas dessas histórias se perderam.

Felizmente vários desses mitos ancestrais foram passando de geração a geração, e hoje nós podemos conhecê-los. São histórias de pessoas que viveram em tempos passados; jornadas percorridas por personagens corajosos que visitaram lugares distantes e perigosos.

Alguns dos povos antigos acreditavam em vários deuses, em magia e em seres fantásticos. As pessoas viviam nas florestas, nas cidades ou nos desertos, em vilarejos, castelos ou tendas. E, mesmo que elas fossem muito diferentes de nós, no fundo todas tinham as mesmas emoções e os mesmos desejos que temos hoje. Pois todos os povos são e sempre foram membros de uma única família: a família humana.

Vamos, então, conhecer alguns dos mitos contados por esses nossos parentes distantes no tempo e no espaço sobre suas jornadas heroicas...

Bahira em busca do fogo

MITO DOS KAWAHIB [PARINTINTIN]

(BRASIL - AMÉRICA DO SUL)



Nos tempos antigos, o povo Kawahib não sabia fazer fogo. Secavam a comida com o calor do Sol. Isso até que um grande herói, chamado Bahira, teve uma ideia...

O dono do fogo era o Urubu, que naquele tempo era igual à gente: tinha mãos e andava pra lá e pra cá. Dizem que ele carregava o fogo debaixo das asas.

Para enganar o Urubu e conseguir pegar o fogo, Bahira resolveu se fingir de morto: deitou no chão e ficou paradinho. Uma mosca-varejeira passou planando por ali, viu o defunto e voou para avisar o Urubu.

Foi então que o Urubu desceu do céu com sua família. Achou que aquele morto daria um banquete para eles se alimentarem. E começou a preparar o moqué...

Para isso, fez um jirau: uma grade de galhos verdes apoiados em forquilhas nos cantos. Colocou o fogo debaixo do jirau, para assar a carne. Mandou que os filhos vigiassem e esperassem que o moqué ficasse bem quente. Mas um dos filhos do Urubu viu o corpo se mover e foi avisar o pai.

– Pai! A carne está se mexendo!

O Urubu foi olhar. Não viu nada demais. Disse aos filhos:

– São as moscas voando em cima dele. Peguem suas flechas e acertem nelas.

Enquanto os pequenos urubus flechavam as moscas e o pai esperava o fogo se espalhar, Bahira se levantou com um grande salto. Pegou um galho com fogo debaixo do moqué e saiu correndo.

– O morto fugiu! – gritou um dos filhos.

– E roubou o fogo! – berrou outro.

O Urubu e toda a sua gente saíram correndo atrás de Bahira, que se enfiou pela mata, foi pra lá, foi pra cá e entrou em um tronco oco caído no chão. E a urubuzada atrás dele.

O herói saiu do outro lado do tronco e foi parar numa mata tão fechada que os urubus não conseguiram atravessar. Então ele chegou perto de um rio bem largo. Bahira sabia que sua tribo ficava do lado de lá. Pensou:

“Como vou cruzar o rio sem deixar o fogo se apagar?”.

Passou por ali uma cobra surradeira, e Bahira pediu a ela que

levasse o fogo nas costas. A cobra concordou. Bahira então colocou o fogo em cima dela, e lá se foi a cobra nadando.

O problema é que o fogo era muito quente e começou a queimar a cobra. O herói puxou o fogo com um galho comprido e pediu ajuda a outras cobras.

Elas bem que tentaram, mas o fogo era quente demais e queimava as coitadas...

Bahira resolveu pedir ajuda a um camarão.

Que nada! O camarão queimou e ficou vermelhinho. A mesma coisa aconteceu com um caranguejo e uma saracura.

Quem resolveu o assunto foi o sapo-cururu. Levando o fogo nas costas, o sapo foi pulando, pulando, pulando até a outra margem do rio. Não queimou, mas estava quase morrendo de cansaço. Os Kawahib puxaram o sapo para a terra seca com um galho e levaram o fogo para a maloca.

A partir daquele dia, Bahira sabia que seu povo poderia sempre cozinhar a comida e moquear a carne... O Urubu não faria nada. Mas o herói ainda tinha um problema: precisava atravessar o rio.

O jeito era usar magia para voltar à aldeia. Bahira se valeu de sua arte de pajé e pediu que o rio ficasse estreito. E deu então um grande salto sobre a água.

– Consegui! – disse ele, ao chegar.

E Bahira foi para junto de sua gente. Dizem que depois disso, além de poderem comer muito peixe e carne assada, eles ainda ganharam um amigo, pois o sapo-cururu sarou das queimaduras e se tornou um importante pajé.

Bahira viveu muitas outras aventuras e trouxe vários ensinamentos para sua tribo, porém sua jornada em busca do fogo é a mais famosa de todas.



QUAL A ORIGEM DESSA HISTÓRIA?



O povo Kawahib, ou Cauaíba, também chamado Parintintin por seus inimigos Munduruku, mora no Amazonas, às margens dos rios Tapajós e Juruena. Tradicionalmente um povo guerreiro, os Kawahib tinham muitos confrontos com os Munduruku na região do Rio Madeira. Viviam isolados, e o Serviço de Proteção ao Índio só conseguiu fazer contato com eles depois dos anos 1920. Hoje, segundo a Fundação Nacional do Índio (Funai), sua população habita duas terras indígenas no município de Humaitá, no Estado do Amazonas.

A linguagem dos Kawahib pertence à família tupi-guarani, e, em sua língua, Kawahib significa “nossa gente”.

Apesar de ser uma comunidade predominantemente agrícola, a caça e a pesca sempre foram atividades importantes na cultura desse povo. Assim como em muitas nações indígenas, a mandioca e o peixe eram básicos em sua alimentação. Como um povo guerreiro, as armas eram importantes para os Kawahib, especialmente o arco e flecha. Eles fabricavam seus arcos com madeira de árvores e as cordas com fibras de embira. Tinham ainda flechas compridas para a pesca e flechas maiores para a caça e a guerra, com pontas muito afiadas. Sempre enfeitaram suas armas com penas coloridas de pássaros. Também usavam penas coloridas em colares e enfeites. Os mais antigos faziam pintura corporal usando urucum, para obter a cor vermelha, e jenipapo, para conseguir a cor azul.

Divindades

A figura central nas crenças dos Parintintin não era exatamente um deus, mas sim um antepassado muito poderoso chamado Mbirovaúmgiga, que criou a Gente do Céu. Ele fez algumas viagens para lugares distantes, como o céu, o fundo dos rios, o fundo da terra e o interior das árvores. Lá encontrou abelhas, peixes e muitos espíritos. Depois o criador e seu filho foram morar no alto, junto da Gente do Céu, e se tornaram espíritos, que aparecem para os pajés durante seus rituais.

Outra personagem importante em seus mitos é a Mulher Velha. Uma história conta que ela foi cremada depois de morrer e que suas cinzas se transformaram nas primeiras sementes de milho e de mandioca.

Mas as histórias mais famosas do povo Kawahib são mesmo as aventuras de Bahira. Dizem até que foi ele quem criou as primeiras armas, como o arco e flecha, e ensinou as pessoas a plantar e colher.

Os pajés desse povo são chamados Ipají e são especialistas em

curar doenças. Para isso, eles sonham e, no meio dos sonhos, visitam a Gente do Céu e o próprio Mbirovaúmiga. O trabalho do Ipají é convencer esses seres poderosos a vir para a terra. Quando eles chegam aqui, devem soprar sobre os doentes e, assim, mandar as doenças embora. Os sonhos são muito importantes para a cultura desse povo.

Ilustrador: Geraldo Valério

Nasceu no Brasil, mas atualmente vive em Toronto, Canadá.

Formou-se na Escola de Belas Artes, na Universidade Federal de Minas Gerais. É autor e ilustrador de vários livros no Canadá, nos Estados Unidos, no Brasil e em Portugal. Seu trabalho mais recente é *My Book of Birds* (- Groundwood Books). É autor e ilustrador de *Abecedário de Aves Brasileiras* (WMF Martins Frontes). Para conhecer mais, acesse: www.geraldovalerio.com.



Viagem de Oisín a Tir-Na-N'Óg

MITO CELTA



Houve um tempo em que as terras da Irlanda eram chamadas de Eire. E no Eire viveu uma donzela belíssima, filha do rei da região de Munster: seu nome era Sadhb.

Um druida chamado Fer Doirich apaixonou-se por ela, mas a moça não desejava seu amor, e, por isso, o malvado usou suas artes de magia e a transformou em uma corça.

Durante três anos Sadhb viveu nas florestas como corça, até que um dia o caçador Finn mac Cuil a encontrou. Como os dois cães de

caça de Finn já tinham sido humanos, eles não a atacaram, pois perceberam que a corça era uma donzela. O caçador a levou para sua casa e, ao pisar as terras de sua gente, os Fianna, o encantamento foi quebrado, e Finn viu diante de si uma princesa. Então os dois se apaixonaram e casaram.

O caçador ficava dia e noite com sua esposa. Na época em que ela ficou grávida, porém, ele teve de partir para a guerra contra os vikings.

Sadhb ficou solitária, à espera do marido. Um dia, ela ouviu a voz dele chamando-a na mata. Correu para a floresta e viu o amado lá adiante... Mas quando chegou perto ele se transformou no malvado Fer Doirich! O druida a tocou com uma varinha encantada e ela voltou a ser uma corça.

Finn voltou da guerra e procurou sua querida Sadhb por toda a parte, porém não encontrou nem sinal da esposa. Sete anos depois, ao sair para caçar na região de Benbulbin, os cães de Finn encontraram um menino que vivia sozinho na mata. Assim que olhou para o garoto, Finn reconheceu os traços da esposa: aquele era seu filho! Infelizmente, ele nunca descobriu o que foi feito da princesa.

O menino recebeu o nome Oisín. Ficou famoso como filho do líder dos Fianna, por sua coragem e por ser poeta. Tornou-se um rapaz valente e não se casou até que conheceu Niam dos cabelos dourados.

Certo verão, durante uma caçada, pai e filho passeavam com alguns amigos pelas margens do Lago Lein. De súbito, uma linda moça apareceu em meio à neblina que vinha do lago. Montava um cavalo branco ajaezado com ferraduras e arreios de ouro, tinha longos cabelos louros e olhos azuis brilhantes e vestia uma túnica de seda marrom bordada com estrelas douradas. Apresentou-se como Niam, uma das filhas do deus Manannan mac Llyr, que era rei de Tir-Na-N'Og, a Terra da Juventude Eterna.

– Salve, Finn mac Cuil! – disse a princesa ao líder dos Fianna, com sua voz de fada. – Ouvi muitas histórias sobre a valentia de Oisín e vim conhecê-lo, pois gostaria que se tornasse meu marido.

O líder dos Fianna apresentou o filho à moça, e os dois sorriram. Já estavam enamorados.

Por amor de Niam, Oisín despediu-se do pai e de sua gente. Prometeu voltar para visitá-los e montou a sela preciosa junto à donzela. O cavalo branco, que se chamava Embarr, levou-os através da floresta rumo ao mar. Seguiam para o oeste, onde ficava a ilha mágica de Tir-Na-N'Og.

Foi a última vez que os Fianna viram o filho de Finn.

Brumas e nuvens envolveram os viajantes enquanto o animal encantado cavalgava sobre as ondas. Oisín viu coisas misteriosas no meio da neblina: castelos, torres, guerreiros e tesouros. Mas Niam lhe disse que não prestasse atenção em nada, pois eram apenas fantasmas...

Em pouco tempo chegaram a Tir-Na-N'Og, onde foram muito bem recebidos. A Terra da Juventude Eterna era ainda mais bela do que a fada tinha lhe dito, e Oisín passou dias felizes com sua amada esposa. Tiveram três filhos, dois meninos e uma menina. Um deles, que recebeu o nome de Osgur, foi às terras do Eire e cresceu junto ao avô, Finn mac Cuil.

Muitas foram as aventuras de Oisín naquela terra, onde não havia dor nem doença. Frutos e flores brotavam o ano inteiro, e a música suave dos bardos alegrava a todos. O rapaz participava de festas maravilhosas e caçadas alegres e passeava por paisagens belíssimas.

Depois de três anos, o jovem herói, com saudades da terra em que havia nascido, pediu a Niam que lhe ensinasse o caminho para o Eire. A fada não queria separar-se de Oisín, mas atendeu ao pedido. Emprestou-lhe seu fiel cavalo branco e disse:

– Embarr o levará com segurança sobre o mar, meu amado. Mas, quando chegar lá, não deve desmontar. Se seus pés pisarem a terra do Eire, você nunca mais voltará a Tir-Na-N'Og...

Oisín beijou a esposa, prometeu fazer o que ela havia pedido e partiu. Mais uma vez atravessou as brumas e as águas, até que, finalmente, o cavalo chegou à praia e trotou pelas terras de seu pai.

O filho de Finn, porém, não conseguia reconhecer nem as casas nem as paisagens. Perguntou por sua gente, e lhe disseram que havia centenas de anos nenhum Fianna vivia por ali.

– Houve um herói chamado Finn nos tempos antigos – disse-lhe um homem que trabalhava com um grupo de agricultores. – Mas ele e seu neto Osgur morreram em uma antiga batalha. Só os conhecemos pelas lendas que os velhos contam.

Oisín não podia acreditar no que ouvira. Sua família não mais existia? Enquanto procurava descobrir o que havia acontecido, viu alguns trabalhadores tentando erguer uma grande pedra que os atrapalhava para arar a terra. Com sua enorme força, abaixou-se, sem desmontar, e jogou a pedra morro abaixo. Ao fazer isso, porém, uma das tiras do arreio de Embarr se partiu e a sela escorregou.

No mesmo instante, os agricultores que aplaudiam a força do estranho se afastaram, com medo: Oisín caiu no chão e começou a envelhecer diante de seus olhos! Os três anos que passara em Tir-Na-N'Og junto a Niam, no Eire, tinham sido na verdade trezentos. E ele envelheceu esses anos em um minuto. O cavalo encantado fugiu e correu sobre o mar para voltar à Terra da Juventude Eterna.

Os homens cuidaram de Oisín, que era então um velhinho. Contaram-lhe que já não havia druidas, apenas os monges de São Patrício, o homem religioso que construiu as primeiras igrejas da Irlanda. Foi ao próprio Patrício que Oisín contou sua história e os feitos dos Fianna antes de morrer.

E o santo monge registrou os últimos versos desse poeta e herói em histórias que até hoje lembram aos irlandeses como era a vida na antiga e mágica terra do Eire.



QUAL A ORIGEM DESSA HISTÓRIA?



A Irlanda, que foi chamada Ireland ou Eire-Land (Terra do Eire), é parte das Ilhas Britânicas, na Europa. Hoje dividida em duas nações – Irlanda e Irlanda do Norte –, foi uma das regiões em que viveu o antigo povo celta, que se espalhou por quase todo o continente europeu, antes de Cristo e nos primeiros séculos da era cristã. Os celtas viviam em tribos e clãs, como chamavam seus grupos familiares, e deixaram descendentes nas terras irlandesas e nas que hoje pertencem à França, à Espanha, a Portugal, à Alemanha, à Hungria, à Bélgica... Chegaram até a viver na Ásia.

Quando os romanos dominaram as ilhas da Grã-Bretanha, parte de sua cultura se misturou à dos povos que lá viviam. E as tradições

celtas permaneceram na lembrança dos povos, especialmente na Irlanda e no País de Gales. Graças aos conquistadores romanos conhecemos hoje algumas das histórias de suas tribos, apesar de muitas delas terem se perdido.

Sabemos que os celtas eram um povo guerreiro e caçador que acreditava em vários deuses e que venerava as árvores, especialmente o carvalho. Seus homens sábios, chamados druidas, conheciam plantas e ervas medicinais e faziam adivinhações. E os sábios bardos conheciam as histórias dos deuses e heróis e as contavam aos membros de suas tribos.

Muitas dessas histórias, especialmente as do Eire, nos falam de seus clãs e povos, como os Fomoiré, que vieram do mar, os Tuatha de Danann, que possuíam vários objetos mágicos, os Fianna, que enfrentaram monstros e viveram aventuras, e o povo do Ulster, que lutou em uma longa guerra contra a rainha Maeve, do reino de Connacht.

São tantas as tradições do povo celta, espalhadas pelos países que eles habitaram, que é difícil conhecer todas elas. Entre essas antigas histórias está a do maior de todos os reis da Bretanha, o famoso Artur. Dizem que ele reinou com a ajuda de Merlin, o mago que pode ter sido um druida.

Divindades

Os celtas acreditavam em numerosos deuses e espíritos. Foram eles os primeiros povos do Ocidente a contar histórias sobre fadas e criaturas encantadas. Seus mitos estão repletos de profecias, encantamentos e objetos mágicos, além de lugares maravilhosos, como Tir-Na-N'Og, a terra da juventude eterna.

Dagda era o deus pai, protetor de todos. Possuía uma grande clava e um caldeirão mágico que podia rejuvenescer as pessoas.

Lugh, conhecido como “o brilhante”, pois seu rosto brilhava tanto que nenhum mortal conseguia olhar para ele, protegia as artes de paz e as de guerra. Era um deus ferreiro, capaz de forjar armas invencíveis. Era também o senhor do arco-íris.

O deus Llyr era o oceano, e Manannan mac Llyr e Bran eram seus filhos. Bran era um gigante e lutou em muitas batalhas; tocava harpa e tornou-se o protetor dos bardos. Manannan tinha poderes incríveis, uma espada que sempre derrotava o adversário e um manto que o tornava invisível. Dizem que ele teria levado o rei Artur para as terras encantadas de Avalon.

Brigit, filha de Dagda, era, na verdade, três deusas – ou uma deusa venerada em três aspectos: como protetora dos poetas, dos médicos e dos ferreiros. Era também a deusa das estações do ano, senhora das artes e dos ofícios. Seu irmão, Oengus, era um deus do amor cujos beijos se transformavam em pássaros.

Mórrighan era uma deusa importante, ligada à morte e à guerra. Como Brigit, ela tinha três aspectos; muitos guerreiros diziam ver sua imagem antes de entrar em batalha, e às vezes a própria Mórrighan aparecia para tomar parte nos combates.

Já Dana foi a grande deusa mãe, venerada por seus filhos, que integravam a tribo dos Tuatha de Danann.

Belenos era o senhor do Sol; Epona a divindade do solo, dos cavalos e da fertilidade.

E havia muitos outros deuses, que tinham diferentes nomes de acordo com a região habitada pelos povos de origem celta. A maioria deles foi reconhecida pelos romanos, que lhes davam os nomes de seus próprios deuses: acreditaram que Lugh era Mercúrio e que Belenos era Apolo...

Vêm dos mitos celtas e do folclore irlandês personagens como as fadas, que viviam em mundos mágicos; os sidhe, belos espíritos da

natureza; os leprechauns, duendes que guardavam ouro no final do arco-íris, além de várias outras criaturas encantadas ou assustadoras.

Ilustrador: Daniel Araujo

É paulistano, nascido em 1975. Formou-se em Arquitetura na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU-USP) e é ilustrador desde o fim do século passado. Usando a aquarela como técnica principal, já ilustrou para livros e revistas, tanto de ficção quanto de arquitetura e pesquisa.



Fez três curtas-metragens de animação, sendo que o mais recente, *A Torre sem Degraus*, ganhou o prêmio Destaque do Júri no XII Gramado CineVídeo-2004 e participou de festivais pelo Brasil e até de uma mostra na Espanha.

Para conhecer mais sua obra, acesse:
www.danielaraujo.net/info/info.html.

Ísis e o sarcófago de Osíris

MITO EGÍPCIO



O síris e Ísis eram os deuses mais importantes do Egito.

Foi Osíris quem ensinou aos homens as primeiras leis. Ele também criou os instrumentos usados na agricultura e mostrou como cultivar uva. Foi depois de seu reinado no Alto e no Baixo Egito que o povo se tornou civilizado e passou a respeitar todas as divindades.

Sua esposa, Ísis, era a senhora da magia e da medicina. Conhecia muitas coisas da terra e do céu. Foi ela que ensinou aos humanos a

arte de fiar e tecer o linho.

Juntos, eles eram o Sol e a Lua.

A felicidade do casal era tanta que despertou a inveja do irmão de Osíris, Seth.

Traíçoeiro e maldoso, Seth era casado com Néftis, que também era sua irmã. Mas ele desejava ter por esposa a própria Ísis e queria ser o senhor do trono do Egito.

Por isso, durante muito tempo Seth planejou uma forma de se livrar do irmão.

Certa vez, mandou fazer uma grande e bela caixa decorada com pinturas, ouro e pedras preciosas e a mostrou a todos durante uma festa.

– Aquele que couber perfeitamente dentro desta caixa a receberá de presente – disse ele aos convidados.

Todos quiseram entrar na caixa para tentar ganhar o lindo objeto; porém Seth havia mandado construí-la exatamente com as medidas de seu irmão...

Assim que Osíris entrou e deitou-se na caixa, todos se admiraram, pois ele coube nela perfeitamente. De repente, um grupo de soldados comandados por Seth invadiu a festa! Eles fecharam a tampa, selaram a caixa com chumbo derretido e jogaram o pesado objeto nas águas do Rio Nilo.

Ísis ficou desesperada. Correu para as margens do rio, para encontrar a caixa. Mas foi inútil: preso lá dentro, Osíris afundou no rio para não mais voltar.

E a deusa chorou tanto que fez com que as águas transbordassem.

Ela sabia que o irmão de seu marido queria o trono e que desejava tomá-la como esposa. Então cortou os cabelos, vestiu-se de luto e fugiu. Num barco de junco, Ísis navegou pelo Nilo à procura do objeto que se tornara o caixão de Osíris, o primeiro de todos os

sarcófagos do Egito.

Em cada cidade ou povoado a que seu barco chegava, ela perguntava às pessoas se tinham visto a caixa preciosa; mas em lugar nenhum conseguia notícias do corpo de seu amado. E ainda precisava se manter escondida, pois Seth e seus soldados a procuravam por toda parte. Seth tinha medo de que Ísis, como senhora da magia, pudesse trazer Osíris de volta à vida.

Em alguns trechos dessa longa jornada, a deusa teve a ajuda da própria Néftis, esposa de Seth. Néftis também tinha poderes mágicos: às vezes transformava-se em um falcão e sobrevoava o barco, tentando enxergar, lá do alto, alguma pista da urna funerária de seu irmão.

De tanto navegar pelo Nilo, Ísis se tornou a deusa protetora dos navegantes e marinheiros. E levou muito tempo nessa busca, até que seu barco parou numa cidade distante chamada Biblos. Ao ver algumas crianças brincando junto às margens do rio, Ísis foi falar com elas.

– Uma caixa preciosa veio parar na areia do rio, bem aqui – disse-lhe um menino.

– É verdade – disse outro garoto. – Uma árvore cresceu ao redor da caixa, e o rei achou aquilo tão bonito que levou para o palácio.

Ísis sorriu pela primeira vez após a morte do marido. Deixou o barco ancorado ali e foi sozinha até o palácio do rei de Biblos.

Chegando lá, fingiu ser uma pobre mulher procurando trabalho. Penteou as servas da cozinha e deixou seus cabelos lindos, trançados e perfumados. Vendo aquilo, a própria rainha quis saber quem tinha feito os penteados.

As mulheres levaram Ísis para conhecer a rainha, que gostou tanto da estranha que a designou para ser sua serva e cuidar de seu bebê.

Dentro da morada real, a deusa disfarçada logo descobriu que os

meninos tinham dito a verdade: a caixa fechada encalhara na beira do rio e uma árvore havia crescido em torno dela. O grande tronco, com a preciosa urna dentro dele, agora era uma das colunas do salão do palácio!

Mas como tirar a coluna dali sem derrubar o telhado?

Todas as noites Ísis tentava achar uma solução para o problema. Transformava-se em andorinha e voava, piando, em torno da coluna. As pessoas então perceberam que alguma coisa mágica estava acontecendo no palácio... Até que, um dia, finalmente a deusa se revelou ao casal real.

– Ísis, senhora da magia! – exclamou a rainha, ao ver a esposa de Osíris sem o seu disfarce.

O rei ficou honrado por ter uma divindade em sua casa.

– O que podemos fazer pela senhora, grande deusa? – perguntou ele. – Peça o que quiser!

– Eu só desejo o sarcófago que enfeita a coluna de seu salão – pediu ela.

O rei atendeu ao pedido. Com muito cuidado, trabalhadores retiraram a caixa preciosa do tronco da árvore sem quebrar a coluna. Depois, tudo foi consertado. Dizem que, por muitos anos, os viajantes visitavam o palácio de Biblos. Todos queriam ver o tronco que havia abrigado a urna funerária do deus Osíris.

Muitas pessoas ajudaram Ísis a levar o sarcófago de volta às margens do Nilo.

E lá a deusa o abriu e viu o corpo do marido, que parecia dormir...

Ela então se transformou em uma ave mágica, parecida com um falcão, e voou sobre a caixa. Ao sentir o vento encantado de suas asas, Osíris respirou, mexeu-se e abriu os olhos.

– Minha amada... – disse ele.

Havia retornado à vida!

Ísis voltou à forma humana. Feliz, beijou e abraçou o companheiro que tanto amava.

Sua jornada em busca do sarcófago havia terminado.

Infelizmente, depois de todo o esforço de sua amada, Osíris já não pertencia mais ao mundo dos vivos. Ele teria de seguir para a terra subterrânea, que os egípcios chamavam de Duat. Mas, antes de partir, ele pôde matar as saudades da esposa, que ficou grávida depois do encontro com o marido.

A deusa teria um filho que, um dia, enfrentaria seu tio Seth para recuperar a herança do pai.

Osíris passou a ser senhor da Terra dos Mortos.

De lá, ele viu Ísis tornar-se a mais poderosa de todas as deusas. E também viu o filho, Hórus, o deus da cabeça de falcão, derrotar Seth e ser coroado rei do Alto e do Baixo Egito.



QUAL A ORIGEM DESSA HISTÓRIA?



O Egito é um país muito antigo. Fica no norte da África, em torno da bacia do Nilo, um dos maiores rios do mundo. Sua rica e poderosa civilização teve início cerca de 3 mil anos a.C. e só declinou quando foi conquistada pelos romanos, séculos depois.

As cidades egípcias foram construídas em torno das margens do rio, que eram muito férteis. Todos os anos o rio tinha cheias e vazantes, o que tornava a terra apta a receber sementes de trigo e cevada. Os egípcios plantavam também frutos, como maçã, figo e uva, além de linho, a planta que lhes fornecia as fibras com que faziam tecidos para a confecção de suas roupas.

No Egito havia várias classes de pessoas. A maioria da população

era composta pelos trabalhadores comuns, como os camponeses. Acima deles havia os artesãos e, em seguida, os soldados, os nobres e os sacerdotes, que cuidavam dos templos e das cerimônias religiosas. E acima de todos estava o faraó, que, além de ser o rei supremo, era considerado uma divindade.

Foram os faraós que construíram as imensas pirâmides nas areias do Egito, para que pudessem ser nelas sepultados. Nas grandes tumbas havia não só os sarcófagos, em que se colocavam as múmias dos reis, sacerdotes e nobres, mas também móveis, roupas, alimentos e até carruagens, pois acreditava-se que os mortos teriam uma outra vida no além e que precisariam de todas essas coisas.

Os reis e nobres egípcios eram embalsamados após a morte. Seus corpos eram mumificados, ou seja, banhados em substâncias químicas para não se desfazer e enrolados em faixas de linho, e então eram colocados nos sarcófagos e nos túmulos. Algumas múmias resistiram até os dias de hoje, mais de 5 mil anos após serem embalsamadas.

Divindades

Os egípcios acreditavam em vários deuses, e cada cidade do Egito antigo tinha um deus que era visto como mais importante que os outros. Em Mênfis, era Ptah; em Tebas, Amon. Mas o deus mais poderoso de todos nas terras do Egito era Rá, o deus sol.

A mitologia do Egito é repleta de histórias de seus deuses e antepassados. Segundo um mito muito antigo, todas as manhãs Rá viajava em uma barca pelo céu, de leste a oeste, para iluminar o dia. Quando chegava ao oeste, a barca entrava no mundo subterrâneo e percorria as terras escuras por 12 horas, até parar no horizonte leste e renascer no outro dia. Nessa travessia, Rá enfrentava diariamente a perigosa serpente Apófis, que queria destruí-lo. Com ajuda de outros

deuses, Rá vencia Apófis, que se escondia para tentar novo ataque no dia seguinte.

Rá possuía um grande templo em Heliópolis. Nessa cidade, acreditava-se que o primeiro deus foi Atum, pai dos gêmeos Shu e Tefnut, que formaram um casal e tiveram dois herdeiros: o deus da terra, Geb, e a deusa do céu, Nut. Os filhos do céu e da terra foram Osíris, Ísis, Seth e Néftis. Esse era um mito *cosmogônico*, pois explicava como o mundo (ou *cosmos*) começou.

Alguns deuses do Egito às vezes eram retratados com cabeças de animais. Hórus, filho de Ísis e Osíris, era o deus falcão. Anúbis, deus funerário, tinha uma cabeça de cão ou chacal. Thot, deus da escrita, era desenhado como uma ave chamada íbis. E havia outros, como a deusa Bastet, que era uma gata – os gatos eram adorados no Egito, e alguns deles chegaram a ser mumificados, como os faraós.

Os egípcios acreditavam que os mortos teriam outra vida no além e que, para ser feliz nessa nova vida, deveriam ter obedecido às leis da deusa Maat, a senhora da justiça. Todos os mortos deveriam fazer uma longa viagem pelas terras do submundo, onde encontrariam seres assustadores que deveriam derrotar e portas que poderiam ser abertas com palavras mágicas. Também deveriam responder corretamente a várias perguntas.

Se conseguissem passar por todos os perigos, eles chegariam ao Amenti, a morada dos deuses. Lá, Osíris, o senhor dos mortos, faria um julgamento: cada pessoa teria seu coração pesado numa balança. O deus Anúbis colocaria o coração num prato, e Maat colocaria no outro prato a pena que simbolizava a verdade. Thot ficava atento, para garantir que o julgamento fosse justo.

Se o coração pesasse menos que a pena, a alma seria considerada digna e poderia ir para as Moradas Celestes. Se fosse mais pesado que a pena, isso indicaria que a pessoa havia praticado maldades na terra,

e então seu coração seria devorado por Ammit, o devorador de almas, um monstro horroroso com pés de hipopótamo, corpo de leão e face de crocodilo.

Ilustradora: Luciana Grether Carvalho

É mestre em Artes e Design, ilustradora, professora na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) e em escolas do Rio de Janeiro. Já ilustrou mais de 20 livros, alguns selecionados para o Catálogo da Feira de Bolonha, Manual da Flipinha e PNBE. Ilustrou a abertura da novela *Joia Rara*, da Rede Globo, o livro *A Vida de Buda* da mesma trama e fez em torno de 100 ilustrações para o *Jornal do Brasil*.

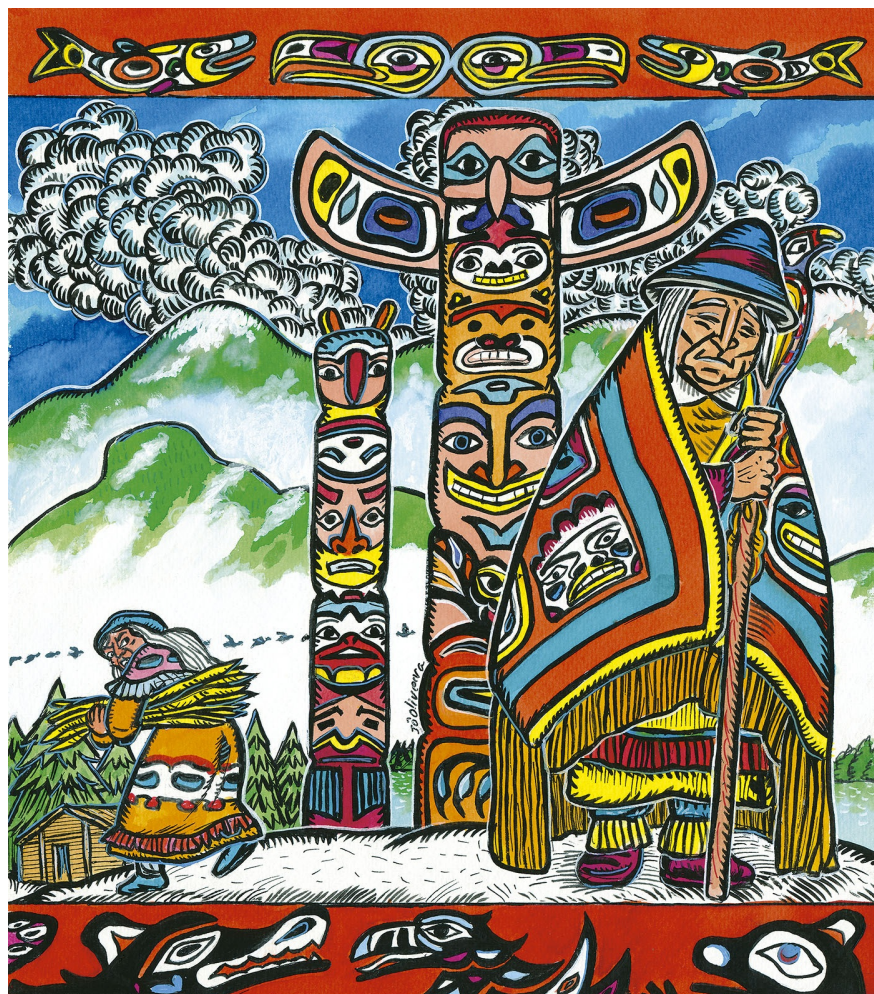


Para conhecer mais sua obra, acesse:
www.ilustralu.blogspot.com.br.

O xamã e o colar do mergulhão

MITO DOS TSIMSHIAN [POVO DA COLÚMBIA BRITÂNICA]

(CANADÁ – AMÉRICA DO NORTE)



No tempo dos ancestrais, vivia, perto das margens de um rio, um velho xamã cego. Seu nome era Kelora, e com a magia que possuía sempre penetrava no mundo dos sonhos. Passava muito tempo dormindo e vendo, nesse outro mundo, grandes maravilhas.

A esposa de Kelora não se conformava com o tempo que o marido passava dormindo, pois enquanto ele sonhava ela precisava fazer todo o trabalho; então brigava com o marido, chamando-o de inútil, pois

ambos viviam na pobreza.

– Não diga isso – protestava Kelora. – Sou um xamã e mereço respeito!

Na verdade, as pessoas nas redondezas procuravam por ele só quando os outros curandeiros não conseguiam curá-las. Então ele dizia a elas que deviam fazer jejum por quatro dias, tomar quatro banhos de vapor e comer quatro frutinhas da árvore do zimbro.

Havia uma coisa, porém, que fazia Kelora deixar a cabana em que ele e a esposa viviam e sair viajando sozinho: era o grito do mergulhão-do-norte. Cada vez que ouvia o grito dessa ave na mata, ficava inquieto. Colocava no pescoço um precioso colar de conchas brancas, pegava seu bastão de madeira e saía. Como era cego, tateava em meio aos bosques e usava o bastão para andar sobre pedras e abrir caminho através dos regatos que fluíam e das trilhas esquecidas na mata.

Toda vez que fazia essa jornada ele ficava sumido por vários dias. Quando voltava, estava cansado, faminto, sujo de lama e machucado pelos galhos secos das árvores. Mas não contava a ninguém onde havia estado e o que fizera... Dizia apenas:

– Fui conversar com meu pai, o mergulhão-do-norte.

Sua esposa continuava a resmungar que o marido não servia para nada.

O tempo passou. Houve um outono em que a colheita de todas as famílias da região foi muito ruim. A comida era pouca, e os homens quase não achavam animais nas matas para caçar. Para piorar a situação, lobos selvagens começaram a sair da floresta e a rondar as cabanas, tentando atacar as crianças. Eram tantos os lobos que os caçadores não conseguiam espantá-los.

Kelora, então, pegou em sua casa um arco e flecha que mantinha guardado e disse à mulher:

– Leve-me para a beira da floresta.

Ela não entendeu nada, mas fez o que o marido pediu. O povo que vivia por ali se espantou ao vê-los andando naquela direção, e algumas pessoas riram.

– Vai atirar esse velho cego aos lobos? Melhor levar o pobre de volta para casa!

O xamã, porém, não se importou com as zombarias.

– Quando os lobos aparecerem, ajude-me a mirar no maior deles – pediu.

Apavorada, a esposa de Kelora viu os animais ferozes começarem a sair da mata. Eram muitos e pareciam estar com fome... Ela foi descrevendo o que via ao xamã e o ajudou a segurar uma flecha na direção do maior animal.

O que ninguém sabia era que aquele arco era mágico e que a flecha não erraria o alvo. Assim que o cego soltou a corda, a flecha voou e derrubou o lobo que comandava a alcateia. Os outros fugiram, ganindo. E todas as famílias vizinhas se espantaram.

– Quem podia imaginar que o velho Kelora fosse um xamã tão poderoso? Ele deve ter muita magia para acertar o lobo sem nem enxergar! – murmuravam.

A partir daquele dia, todos – até a esposa resmungona – passaram a respeitar mais o velho. Durante o inverno, ele fez várias vezes a mesma coisa. Sempre que os lobos se aproximavam, ia até a beirada da floresta e os espantava, acertando o líder da alcateia com o arco e flecha mágico.

As feras acabaram se refugiando em lugares mais seguros, e os homens puderam voltar a caçar sem a ameaça dos lobos.

Mas o velho cego ainda estava inquieto. Quando chegou o verão, ele saiu em mais uma de suas viagens misteriosas. Foi se orientando pelo calor do Sol e tateando o chão com o bastão. Andava na direção

das montanhas, que ficavam depois da floresta.

Ao anoitecer, depois de muito andar, Kelora teve a sensação de ter reconhecido o local em que estava, perto de um lago. Ouviu o grito de um mergulhão-do-norte e teve a certeza de que encontrara o lugar que procurava.

Foi andando com mais cuidado ainda, até que sentiu a umidade da margem do lago sob seus pés. Abaixou-se e tocou a água com as mãos. Então ergueu-se e cantou algumas das canções sagradas que havia aprendido em suas viagens e em seus sonhos.

No final, chamou:

– Meu pai, mergulhão-do-norte, venha! Preciso da sua ajuda.

E uma voz ecoou, bem próxima:

– O que deseja, meu filho?

– Desejo enxergar, meu pai.

A voz tornou a ecoar:

– Suba nas minhas costas, segure-se bem e prenda a respiração.

O xamã sentiu a aproximação de uma grande ave e fez o que lhe fora pedido. Montou nela, segurou-se bem e no instante seguinte ambos mergulharam nas águas geladas do lago. Atravessaram-no e saíram na outra margem.

– Pode enxergar agora, meu filho? – perguntou o mergulhão.

– Vejo a claridade, mas ainda há uma névoa nos meus olhos – respondeu o xamã.

– Segure-se! – tornou a dizer a ave.

E mais uma vez mergulhou no lago. Fez isso quatro vezes. Então levou Kelora de volta para a outra margem. E o velho exclamou, deslumbrado:

– Posso ver! Vejo tudo, como se nunca tivesse sido cego!

Ele se voltou para as águas, querendo agradecer à ave miraculosa. Viu apenas um mergulhão comum nadando no meio das águas

tranquilas. Devia ser aquela a ave que o protegia. Queria muito agradecer, mas como? Então lembrou-se de que possuía o belo colar de conchas brancas, de que nunca se separava.

Tirando o objeto do próprio corpo, atirou-o ao lago. O colar, porém, voou até a ave, enroscando-se em seu pescoço negro. O mergulhão-do-norte foi-se embora levando o precioso adereço. E o xamã voltou para casa, agora enxergando todos os obstáculos do longo caminho.

Desde então, todos os mergulhões daquela região mostram, entre as penas negras, um belo colar que parece feito de conchas, graças ao presente de Kelora, o xamã que foi curado da cegueira.



QUAL A ORIGEM DESSA HISTÓRIA?



O povo que hoje conhecemos como Tsimshian recebeu muitos nomes ao longo dos tempos. São originários do Canadá, especialmente de um território denominado Colúmbia Britânica, onde viviam junto aos rios Skeena, Thompson e Nicola. Ainda hoje há povos pertencentes a essa etnia vivendo lá, mas também há grupos que migraram e habitam o Alasca, no norte dos Estados Unidos.

É um povo contador de histórias, que sempre foram transmitidas oralmente de pais para filhos. Essas histórias constituem a sua mitologia e têm parentesco com outras, também de origem de povos indígenas nativos do Canadá. Para eles, as narrativas que falam em espíritos de animais e que explicam a origem dos seres são chamadas

adaawx. Já os contos de aventuras recebem o nome de *malesk*.

Fazem parte das práticas culturais dos Tsimshian a escultura em madeira e a tecelagem. Suas belas mantas, tecidas em cores variadas e com desenhos de formas geométricas, eram usadas em rituais das tribos e receberam o nome de *chilkats*.

O mito sobre o mergulhão foi registrado pelo professor Douglas Leechman, antropólogo inglês radicado no Canadá, que viveu algum tempo entre as comunidades indígenas da Colúmbia Britânica.

Divindades

Conhecemos algumas das crenças dos povos Tsimshian pelos personagens que aparecem em seus mitos: eles acreditavam que tudo no mundo era habitado por espíritos: os rios, as cachoeiras, as pedras, as árvores e até o Sol e a Lua. Para eles, alguns dos animais das florestas eram guias espirituais que tinham o poder de assumir várias formas e que podiam proteger as pessoas. Por isso, grande parte de suas histórias não menciona deuses, mas fala sobre eles. Há numerosos mitos sobre o coioote e o corvo, vivendo aventuras e às vezes enganando os seres humanos.

Seus xamãs eram considerados homens muito sábios, com forte conexão com os espíritos dos animais. Eles tinham sonhos maravilhosos e podiam curar as doenças, afastando os maus espíritos para livrar as pessoas de feitiçarias, que acreditavam ser a causa das enfermidades.

Ilustrador: Jô Oliveira

Nascido em Pernambuco, na Ilha de Itamaracá, foi aluno na Escola Nacional de Belas Artes no Rio de Janeiro e durante seis anos estudou na Escola Superior de Artes Industriais da Hungria, em Budapeste. Além do Brasil, seus projetos tiveram publicações na Espanha, Itália,

Grécia, Dinamarca e Argentina.

Recebeu da Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil (FNLJ) a indicação de Altamente Recomendável pelo seu livro de imagens *Os Donos da Bola*. Seu primeiro livro publicado na Itália, *Compare Gatto Impara La Lezione* (Compadre Gato Aprende a Lição), fez parte do catálogo e da exposição oficial da Feira do Livro de Bolonha. Ganhou quatro vezes a medalha Olho de Boi pela criação do melhor selo brasileiro. Por duas vezes recebeu o troféu do melhor selo do mundo, na Itália. Foi agraciado com o Prêmio Tucuxí de Ilustração, o Troféu Carlos Estevão de Humor e o Troféu de Grande Mestre dos Quadrinhos, em 2004.



Para conhecer mais sua obra, acesse:
www.obrasildejooliveira.com.br/.

Os argonautas

MITO GREGO (HÉLADE - EUROPA)



Num reino distante vivia o rei Atamante com sua esposa, Néfele, e um casal de filhos: Frixo e Hele. Tudo ia bem até que o rei separou-se da esposa e casou-se pela segunda vez. Sua nova mulher detestava os filhos do primeiro casamento do marido. Certo dia, Néfele descobriu que a madrasta de seus filhos queria convencer o rei a sacrificar Frixo e Hele aos deuses! Desesperada, pediu ajuda ao poderoso mensageiro de Zeus, o deus Hermes, que lhe enviou um animal encantado.

– É um carneiro voador – disse Hermes. – Com ele, seus filhos poderão fugir pelo ar.

Néfele levou o carneiro aos filhos, que montaram em seu macio pelo dourado. Imediatamente o carneiro levantou voo e deixou o reino, voando sobre as águas. Mas, antes de chegarem a uma nova terra, Hele escorregou e caiu no mar. Frixo salvou-se, e, a partir daquele dia, o mar passou a chamar-se Helesponto.

O menino chegou, afinal, a um reino chamado Cólquida, onde foi muito bem recebido. Depois da morte do carneiro voador, seu pelo foi retirado e presenteado ao rei de Cólquida, chamado Etes. O pelo do carneiro foi levado a mando do rei a uma floresta e lá ficou sob a guarda de um feroz dragão. Conhecido como Tosão de Ouro ou Velocino de Ouro, o pelo dourado foi um dos mais preciosos tesouros da Grécia.

Etes tinha duas filhas: a pequena Medeia e a jovem Calcíope. Frixo se casou com Calcíope e tiveram vários filhos. O Tosão de Ouro seria de sua família para sempre. Mas...

Em outro reino, na região da Tessália, viviam o rei Eson e seu herdeiro, o valente Jason. No entanto, o irmão mais novo de Eson, Pélias, se apossou do trono e expulsou o irmão e o sobrinho do reino. Jason, protegido pelas deusas Atena e Hera, refugiou-se nas montanhas, onde vivia o centauro Quíron. Com ele, o jovem aprendeu as artes da guerra.

Quando se tornou adulto, Jason voltou à terra onde havia nascido, desejando retomar o trono de seu pai. Pélias o recebeu no palácio e fingiu ser amigo de Jason. Mas, quando o sobrinho lhe disse que o trono daquele reino lhe pertencia por direito, Pélias pensou em uma forma de se livrar dele. E propôs:

– Para saber se é digno do trono, você deve praticar um feito heroico. Faça uma viagem à Cólquida e me traga o Tosão de Ouro. Se

fizer isso, irei embora daqui e você será o rei.

Jason era muito corajoso. Aceitou a missão e partiu em busca de amigos que fossem com ele procurar o precioso Velocino. Logo encontrou o construtor de navios Argo, que foi inspirado pela deusa Atena e prometeu construir para a jornada o navio mais resistente que jamais existiu.

A embarcação recebeu o nome do construtor, *Argo*, e os homens que navegaram nela seriam chamados argonautas. E que heróis foram eles! Participaram da expedição os mais famosos heróis da Grécia antiga: Hércules e seu sobrinho, Iolau; os gêmeos Castor e Pólux, filhos de Zeus; Peleu e Télamon, cujos filhos lutariam na Guerra de Troia; o médico Esculápio; Calais e Zetes, filhos do deus do vento, Bóreas; Teseu, que um dia seria rei de Atenas; o cantor Orfeu e muitos outros.

O navio partiu após Jason fazer sacrifícios ao deus do mar, Poseidon. Ele precisaria muito da proteção dos deuses, pois sua viagem seria cheia de perigos e aventuras.

Pararam para abastecer o navio na Ilha de Lemnos, onde só viviam mulheres; sua rainha tentou convencer os argonautas a desistir da viagem e ficar lá, mas Hércules não deu ouvidos à rainha e fez os amigos prosseguirem. Em outra parada na Ilha dos Dolions, combateram um grupo de gigantes ferozes que tinham, cada um, seis braços. Dias depois, atracaram nas terras da Bitínia. Enquanto alguns homens foram buscar água nas fontes, Iolau, sobrinho de Hércules, foi raptado pelas ninfas das águas. Hércules ficou furioso com isso e partiu em busca do rapaz. Por isso deixou a expedição.

Os argonautas prosseguiram, mas não sabiam qual o melhor caminho para Cólquida. Havia muitos perigos naqueles mares; em cada porto encontravam lutas e desafios. Esculápio, o médico, vivia ocupado tratando dos feridos nas batalhas que constantemente eram

obrigados a travar.

Decidiram então buscar os conselhos do adivinho Fineu, rei da Trácia. Ao aportar lá, porém, souberam que o rei havia recebido um terrível castigo de Zeus, o senhor do Olimpo. Ele não conseguia comer quase nada, pois a cada refeição apareciam três monstros horrorosos, enviados por Zeus, para roubar seu alimento. Eram as Harpias, grandes aves de rapina com rosto de mulher.

No dia em que Jason e seus amigos foram ao palácio do rei e lhe pediram ajuda para chegar a Cólquida, ele prometeu usar seu dom de ver o futuro, mas com uma condição:

- Se vocês me livrarem das Harpias, direi tudo o que precisam saber para ter sucesso.

Os dois filhos do vento Bóreas, que podiam voar pelos ares, resolveram enfrentar as Harpias. Foi preparado um banquete, e, quando as terríveis aves apareceram, Calais e Zetes as atacaram com suas espadas. As Harpias fugiram, e os dois heróis voaram atrás delas. Já estavam quase alcançando as fugitivas quando a deusa Íris lhes apareceu com uma mensagem de Zeus:

- Deixem em paz as Harpias e elas não mais perseguirão Fineu.

Assim, os filhos de Bóreas voltaram à Trácia, e o rei, depois de finalmente poder se alimentar, ficou muito agradecido aos argonautas. Fineu consultou os deuses e fez a seguinte profecia:

- Muitos perigos esperam o *Argo*. O que poderá destruí-lo está no mar, naquela direção: são as ilhas móveis. Assim que seu navio se aproximar, as ilhas se chocarão para esmagar a embarcação com todos os seus tripulantes! Somente a velocidade poderá salvá-los. E, se sobreviverem, cuidado! Encontrarão ajuda somente em Estínfale, a ilha das aves metálicas.

Impressionados com o que o rei tinha dito, os heróis despediram-se dele e partiram no rumo indicado. Por algum tempo não se

depararam com nada fora do normal, a não ser uma calmaria que os fez perder bastante tempo. Nem bem o vento voltou, porém, ouviram um barulho estranho.

Jason correu para o tombadilho e viu, lá adiante, um estreito que teriam de atravessar.

No meio dele, duas ilhas feitas de pedra chocavam-se com grande ruído.

– As ilhas móveis! – disse o herói enquanto seus amigos conversavam.

O navio foi se aproximando do estreito, e os tripulantes viram que Fineu tinha dito a verdade: as ilhas se afastavam, deixando um espaço entre elas. De repente VUUUPT! PLAFT! Rapidamente uma ia em direção da outra e se batiam. Esmagariam o navio se tentassem passar entre elas naquela hora.

– Temos de atravessar quando estiverem longe uma da outra – propôs um dos heróis.

Todos concordaram. Aproximaram-se assim que as ilhas se afastaram depois de um choque e então começaram a remar, todos eles, o mais depressa que podiam! O *Argo* disparou pelas águas do estreito, mas logo viram que as ilhas sinistras vinham se aproximando... VUUUPT!

– Mais depressa! – berrou Jason.

Os homens remaram com toda a força que tinham e... PLAFT!

Conseguiram atravessar, mas o choque das ilhas arrebentou algumas tábuas da popa, a parte traseira do *Argo*. Tinham sido salvos pelos conselhos do rei Fineu.

Os argonautas agradeceram aos deuses, especialmente a Atena, que os protegia, e seguiram em frente.

Numa das paradas que fizeram, numa ilha consagrada a Ares, o deus da guerra, foram atacados por um bando de estranhos pássaros.

Eram as aves de Estínfale de que o rei da Trácia havia falado: suas asas eram feitas de metal, e as flechas que lançavam contra elas não as acertavam...

– Precisamos fazer barulho para espantá-las – decidiu o chefe da expedição.

Todos os tripulantes, então, puseram sua armadura e começaram a bater com a espada no escudo. O som foi tão alto que as aves se irritaram, deixaram a ilha e voaram para atacar o navio...

As penas afiadas e os bicos de metal das aves não machucaram os heróis, pois eles se protegeram com os escudos e as armaduras. Desapontadas, as aves se reuniram no céu e voaram para longe.

Assim, os heróis puderam desembarcar na ilha para abastecer o navio com água doce. Para sua surpresa, encontraram quatro náufragos perdidos, que a muito custo haviam sobrevivido aos ataques das aves metálicas. Um deles aproximou-se de Jason e disse:

– Chamo-me Argus. Somos filhos de Calcíope, filha do rei Etes. Depois da morte de nosso pai, Frixo, tentamos voltar ao nosso reino para ver nossa mãe, mas o navio naufragou e acabamos nesta ilha.

Surpreso, o herói contou que iam justamente para o reino de Etes e lhes ofereceu abrigo no *Argo*. Lembrou a profecia de Fineu, pensando que os netos de Etes poderiam ajudar em sua missão...

Depois de abastecer, partiram. Os argonautas enfrentaram outros perigos no mar, mas finalmente viram as costas da Cólquida e aportaram.

Jason decidiu ir ao palácio de Etes levando apenas dois de seus amigos e os rapazes resgatados. E assim fizeram. Ao chegarem lá, Calcíope ficou felicíssima em rever os filhos, que julgava mortos. Chamou o pai e a irmã para receberem os viajantes. Medeia, que era sacerdotisa no templo da deusa Hécate, foi ao palácio e abraçou cada um dos sobrinhos.

Preparou-se um grande banquete. O rei, porém, não ficou nada feliz com a volta dos netos e menos ainda com a presença de Jason e seus amigos. Mas sua filha mais moça estava deslumbrada: apaixonou-se pelo líder dos argonautas. Alguns dizem que foi Eros, o deus do amor, que atingiu seu coração com uma flecha. Seja como for, Jason e Medeia se olharam e seu destino foi traçado.

Etes riu quando o herói lhe propôs que entregassem o Tosão de Ouro para ser levado à Grécia. Para zombar de Jason, fez uma contraproposta:

– Em meu reino há dois touros com pés de bronze, que respiram fogo. Se você conseguir atrelar os dois ao arado e semear um campo com dentes de dragão, eu deixarei que pegue o Tosão.

Aquilo era impossível, mas Jason não podia recuar, ainda mais com Calcíope e Medeia ouvindo a conversa. Prometeu que no dia seguinte enfrentaria os touros mágicos.

Os argonautas ficaram preocupados ao saber da promessa. E, mais que eles, as duas filhas de Etes se desesperaram. Calcíope achava que, depois que os touros queimassem Jason, Etes mandaria seus soldados atacarem os recém-chegados, inclusive seus quatro filhos. E Medeia não queria a morte do herói, por quem havia se apaixonado! A moça falou com Argus, o filho de sua irmã, e lhe pediu que marcasse um encontro com o herói: ela o ajudaria a vencer a prova.

Encontraram-se em segredo no templo de Hécate, a deusa da feitiçaria. E Medeia disse:

– Preparei uma poção mágica que vai protegê-lo do fogo e dos ferimentos. Passe em todo o corpo. E leve esta pedra com você. Se estiver em perigo, jogue-a no meio do campo!

O herói fez isso. Carregou a pesada pedra e o frasco com a poção mágica para o navio. Na manhã seguinte, passou o líquido por todo o corpo e logo sentiu-se forte e protegido. Foi para o campo que deveria

arar levando a grande pedra e a deixou num canto quando viu os touros se aproximarem...

Muita gente do povo foi assistir à prova, além de Etes e as duas princesas. Quando Jason se aproximou do campo, o rei mandou entregar a ele um cesto contendo dentes de dragão.

Então soltaram os touros. Eram dois animais enormes, que tiravam poeira do chão com seus cascos de bronze e sopravam fogo das ventas. Mas o líder dos argonautas não se intimidou: pegou o primeiro pelos chifres e o atrelou ao arado. Fez o mesmo com o segundo. E não adiantou soprarem fogo para cima dele: graças à poção encantada, as chamas não o machucavam.

Vencidos, os dois touros se conformaram e foram puxando o arado... Então Jason começou a jogar na terra os dentes do dragão, como se fossem sementes. Tudo ia bem, o povo aplaudia e o rei não se aguentava de raiva. Até que, quando o rapaz chegou ao final do campo, os dentes semeados começaram a brotar! E de cada um deles surgiu um guerreiro armado, pronto para a batalha.

Num instante, os guerreiros se reuniram para atacar o herói. Eram tantos que ele não podia vencê-los! Então Jason lembrou-se da pedra que Medeia havia lhe dado. Pegou-a e a jogou no meio do campo.

Na mesma hora, os guerreiros dos dentes de dragão saltaram para cima da pedra e começaram a bater nela com suas espadas. Como a pedra nada fazia, atacaram os que lutavam ao seu lado... e logo não restava mais nenhum para lutar com o líder dos argonautas.

Etes não teve outra saída a não ser declarar que Jason havia vencido o desafio. E, como já ia anoitecer, voltou ao palácio com as filhas, enquanto os heróis retornavam ao navio. Mas Medeia estava inquieta. Foi ouvir atrás da porta da sala do trono e descobriu que seu pai planejava, na manhã seguinte, mandar seus exércitos queimarem o navio e capturarem todos os gregos!

Sem perder tempo, a sacerdotisa de Hécate pegou suas coisas e saiu do palácio, disfarçada. Com a ajuda do sobrinho, Argus, foi para a praia, subiu ao navio e pediu que a levassem até Jason.

– Se quer conseguir o Tosão de Ouro, precisa vir comigo esta noite – disse ela. – O rei pretende atacar ao amanhecer. Mas eu o levarei à floresta e farei o dragão dormir com uma poção.

O herói e seus companheiros ficaram espantados. Etes não cumpriria sua palavra!

– O que posso fazer para agradecer, princesa? – perguntou o rapaz.

Medeia baixou os olhos e respondeu:

– Leve-me com vocês para a Grécia. Traí meu pai e meu país, não posso mais ficar aqui.

Ele tomou as mãos dela nas suas e as beijou.

– Eu a levarei, como minha noiva. Podemos nos casar assim que escaparmos da Cólquida.

Foi o que aconteceu. Medeia guiou Jason até o centro da floresta, onde o pelo dourado do carneiro de Hermes estava pendurado em uma árvore; junto a um lago, um enorme dragão vigiava.

Com cuidado, a princesa colocou sua poção na água que o dragão bebia, e não demorou para que ela fizesse efeito: o monstro adormeceu e o herói se apossou do Tosão.

Quando o rei Etes acordou, seus soldados o avisaram de que o *Argo* havia levantado âncora durante a noite. A bordo iam não apenas o precioso pelo do carneiro, mas também sua filha...

Os argonautas ainda passaram por vários perigos, até que Jason pôde retornar à Tessália levando o Tosão de Ouro e sua bela esposa, a sacerdotisa de Hécate. Apesar de terem conseguido voltar, novas lutas ainda esperavam o herói... A jornada dos navegantes do *Argo* é até hoje uma das histórias mais famosas e cheias de aventura de todos os tempos.



QUAL A ORIGEM DESSA HISTÓRIA?



A mitologia da Grécia é a mais conhecida entre todos os conjuntos de mitos da Terra. A civilização grega é muito antiga e teve origem em povos diversos que migraram de várias regiões da Europa e da Ásia para as ilhas e terras próximas ao Mar Mediterrâneo. Esses povos receberam o nome de helenos, e sua terra se denominou Hélade. Na verdade, a Grécia antiga, por volta de mil anos antes de Cristo, não era um “país”: era composta por várias cidades, chamadas de *polis*, que tinham reis, exércitos e governos independentes. Esses reis se uniam quando precisavam guerrear, e conforme ocorriam as guerras e conquistas, o país que conhecemos nos dias atuais foi se formando.

Os helenos, ou gregos, são um dos povos mais importantes da

história antiga. Sua língua influenciou a maioria das línguas modernas; muitas palavras que falamos hoje vieram do grego. Foram os criadores da filosofia, do conceito de democracia e até da arte do teatro. Seus poetas, arquitetos e escultores deixaram a seus descendentes obras de arte maravilhosas, algumas bem preservadas. E suas histórias fantásticas sobre deuses, semideuses, monstros e heróis são até hoje apreciadas e recontadas de todas as formas.

Divindades

Segundo a mitologia grega, o mundo no início era o Caos, e nada existia. Mas do Caos nasceram quatro deuses: Gaia, a Terra; Érebo, as Profundezas; Nix, a Noite; e Eros, o Amor.

Desses deuses descenderam todos os outros, inclusive os Titãs, os Gigantes e os Olímpianos, que foram morar no Monte Olimpo. Seu líder era Zeus, o senhor dos céus, que era casado com Hera, a protetora do casamento. Os irmãos de Zeus eram Hades (que reinava no mundo das sombras, para onde iam os mortos) e Poseidon (o deus dos mares, que vivia nos oceanos). Atena, uma das filhas de Zeus, era a deusa da sabedoria; outro de seus filhos, Ares, era o senhor da guerra.

Os deuses gêmeos Apolo e Ártemis eram deuses do Sol e da Lua. Já Afrodite, nascida da espuma do mar, era a deusa da beleza; seu marido, Hefaios, tornou-se o deus do fogo e da forja. Mas ele não vivia no Olimpo, e sim no fundo de um vulcão. Outros deuses do Olimpo eram Dionísio, o senhor do vinho e patrono do teatro, e Hermes, também filho de Zeus, que trabalhava como seu mensageiro usando um capacete de asas e sandálias encantadas que lhe permitiam voar.

Havia ainda muitos outros deuses importantes, como Deméter, a deusa que trazia a fertilidade para os campos e fazia brotar as

plantas; Perséfone, sua filha, que se casaria com Hades; Héstia, a jovem que cuidava do fogo sagrado, que nunca deveria se apagar; Hécate, a deusa da magia; Aurora, a deusa da manhã; Íris, a deusa que fazia a ligação entre o céu e a terra...

Além de cultuar todos esses deuses e muitos outros, os antigos gregos também adoravam as forças da natureza; eles acreditavam em seres poderosos ligados aos ventos, como Bóreas e Éolo, e em muitas divindades do mar, dos rios, dos lagos, das florestas e das árvores, além de ninfas e sátiros.

E, quando um deus ou deusa se unia a um ser humano, nasciam os semideuses. Vários dos heróis da Hélade foram semideuses. Hércules, por exemplo, era filho de Zeus; Teseu, de Atenas, era considerado filho de Poseidon; Esculápio, o médico, era descendente direto de Apolo.

Para os gregos, existiam ainda algumas divindades que protegiam as artes, como as musas, e as que estimulavam as virtudes dos seres humanos, como Têmis, que era deusa da justiça, e Métis, senhora da prudência. Havia até deuses para as coisas ruins, como Éris, a famosa deusa da discórdia!

Ilustrador: Daniel Bueno

É ilustrador, artista gráfico e quadrinista de São Paulo. Se formou em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo em 2001. Levou vários prêmios no Brasil e outros países, como o Bronze no anuário da 3x3 (EUA) e quatro HQ Mix (Brasil). O livro *A janela de esquina do meu primo*, ilustrado por Bueno, recebeu Menção Honrosa na Feira do Livro Infantil de Bolonha (Itália, 2011) e foi



selecionado para o Ilustrarte (Portugal, 2012). Daniel é também o ilustrador de três livros que receberam o Prêmio Jabuti: *Um Garoto chamado Rorbetto*, *O Melhor time do mundo* e *A janela de esquina do meu primo*.

Já participou por vários anos de importantes anuários. É membro da Society of Illustrators (EUA) e da Associação de Escritores e Ilustradores de Literatura Infantil e Juvenil (AEILIJ) e foi conselheiro da Sociedade dos Ilustradores do Brasil (SIB) entre 2004 e 2014. Ele também escreve artigos para revistas e ministra oficinas e cursos de ilustração.

Para conhecer mais, acesse: buenozine.com.br.

Oxalufã visita Xangô

MITO IORUBÁ (NIGÉRIA - ÁFRICA)



No tempo dos ancestrais, o rei da terra de Ile-Ife era Oxalufã, pai de Oxaguiã, o grande guerreiro. Oxalufã já não era jovem e precisava de um cajado para apoiar-se quando andava.

Apesar da idade, um dia Oxalufã resolveu fazer uma viagem longa: queria porque queria visitar Xangô, que era senhor do famoso reino de Oyó. Antes de viajar, foi consultar um adivinho, um babalaô, para saber se teria uma boa viagem e se deveria fazer oferendas.

O babalaô jogou os caroços chamados *ikin* para saber o que diria Orunmilá, o orixá da profecia. E não gostou nem um pouco do que

viu.

– Oferendas não vão adiantar. Não faça essa viagem, Oxalufã – aconselhou o babalaô. – Se fizer, muita coisa ruim vai acontecer!

Mas o velho era teimoso e respondeu:

– Quero ver Xangô. Vou para Oyó de qualquer jeito.

O babalaô, então, lhe deu alguns conselhos. Ele deveria levar três panos brancos para se vestir e muito sabão da costa. No final, recomendou:

– Se quiser voltar vivo, não pode se queixar de nenhuma das coisas ruins que vão lhe acontecer nem deve brigar com ninguém!

E assim lá se foi Oxalufã, andando pela estrada todo curvado. Ia apoiado em seu cajado branco, que se chamava *opaxorô* e era enfeitado com uma figura de pássaro e vários sinos. Levava como bagagem três panos brancos e um pouco de sabão da costa.

Andou, andou, andou.

Na beira da estrada encontrou o orixá Exu-Elepô, sentado junto de um grande pote de azeite de dendê. Cumprimentaram-se.

– Bom dia, Oxalufã!

– Bom dia, Exu-Elepô!

– Pode me ajudar a colocar esse azeite nos ombros?

Oxalufã concordou. Mas, ao erguer o pesado pote, o brincalhão Exu o virou e derrubou azeite no pobre velho, que ficou inteirinho melado! Depois Exu foi embora, rindo muito.

O rei de Ile-Ife lembrou os conselhos do babalaô e não se queixou. Tratou de procurar um rio para se lavar. Esfregou-se com o sabão da costa e vestiu-se com um dos panos brancos que havia levado. A roupa suja, deixou na beira d'água, como oferenda. Então seguiu seu caminho.

Andou, andou, andou.

E deu com Exu-Onidú, parado na estrada ao lado de um grande

saco de carvão.

– Bom dia, Oxalufã! Quer me ajudar a carregar este carvão? Está muito pesado.

O pai de Oxaguiã olhou o saco, que parecia bem fechado, e concordou. E Exu, de novo, lhe pregou uma peça: abriu o saco e deixou todo o carvão cair em cima do pobre velho, sujando sua roupa branquinha!

Por mais que Exu risse de sua desgraça, Oxalufã não disse nada. Deixou o outro na estrada e foi em busca de água para se limpar. Mais uma vez teve de se desfazer da roupa suja e vestiu-se com o segundo pano branco.

Andou, andou, andou.

Já estava perto das terras de Oyó quando lhe apareceu o orixá brincalhão em nova forma, como Exu-Aladi, levando consigo um grande pote de óleo de dendê. E foi logo pedindo:

– Por favor, por favor, me ajude a erguer o pote, que sozinho não consigo!

Dessa vez Oxalufã tentou ajudar sem se sujar, mas não podia com as estripulias de Exu, que deu um jeito de quebrar o pote em cima dele... E o óleo se derramou por toda parte, encharcando as vestes de Oxalufã.

Com muita paciência, Oxalufã deixou Exu esperneando de tanto rir e lá se foi para o rio. Lavou-se com o restinho de sabão da costa e vestiu-se com o último dos panos que levava. Deixou o sujo lá mesmo como oferenda e retomou o rumo do reino de Xangô, sempre andando bem devagar, apoiado em seu *opaxorô*.

Já perto do reino, cansado e sujo de pó, viu um belo cavalo correndo solto nos campos.

– É o cavalo que dei de presente a Xangô! – ele reconheceu. – Deve ter fugido.

Foi atrás do animal e conseguiu acalmá-lo. Estava pegando o animal pelas rédeas, para levá-lo de volta ao palácio de Oyó, quando apareceram na estrada os servos do rei, que estavam justamente tentando encontrar a montaria de seu senhor.

– Vejam! – gritou um deles. – Encontramos!

– Não deixem o ladrão de cavalos escapar! – disse outro.

E caíram em cima do pobre velho, que tratou de ficar bem quieto para não apanhar muito. Os homens levaram Oxalufã para a prisão e o largaram lá, todo doído.

Mesmo assim, ele não se queixou. Esperou, com paciência, que o soltassem. Mas ninguém apareceu.

Passou um ano. Passou outro ano... E nada.

Foi então que as coisas começaram a dar errado no reino de Oyó. Não chovia mais. As plantações começaram a morrer e os animais, a definhar. As mulheres não tinham filhos, e muitas doenças atacavam as pessoas.

Ao fim de sete anos, Xangô não sabia o que fazer para acabar com tanta tristeza. Foi consultar um babalaô, querendo saber o que estava causando a seca e tudo o mais.

O homem jogou as sementes *ikin* e interpretou a resposta de Orunmilá.

– Tudo isso é resultado de uma injustiça – disse ele. – Um pobre velho está preso há sete anos sem ter culpa de nada!

Ao saber daquilo, Xangô não perdeu tempo e foi olhar, um por um, todos os presos de seu reino. E não é que encontrou Oxalufã preso, fraco e sujo até não poder mais?

– Ah, que desgraça! – exclamou o rei de Oyó. – Você, preso aqui todo esse tempo... E pelos meus próprios servos!

Xangô não se conformava. Carregou Oxalufã para o palácio nas costas e chamou todos os servidores, guerreiros, cavaleiros,

mensageiros e músicos do reino.

Ordenou que eles trouxessem muita água para limpar o velho homem e roupas novas. Ordenou ainda que todos deveriam vestir branco e ficar em silêncio, em honra do rei de Ile-Ife, para que ele perdoasse aquela grande ofensa.

Só depois de algum tempo Oxalufã continuou a viagem e voltou para seu reino, levado por Ayrá, um servo de Xangô. Em Ile-Ife, Oxaguiã fez uma enorme festa celebrando o retorno de seu pai.



QUAL A ORIGEM DESSA HISTÓRIA?



O povo Yoruba, ou Iorubá, é muito antigo: acredita-se que, séculos antes da era cristã, seus ancestrais já habitavam regiões da África ocidental. Mas só centenas de anos depois o reino de Ile-Ife se tornaria famoso, assim como o Império de Oyó. Após o século XV, esse império ocupou e dominou territórios que hoje pertencem à Nigéria, ao Togo e à República do Benim.

Suas tradições sempre foram transmitidas oralmente, de pais para filhos. A palavra *Itan* define o conjunto de mitos, canções e histórias dos Iorubá. Os reis de Oyó eram chamados Obás; em sua época mais poderosa, foram importantes guerreiros e mercadores de escravos. No século XVIII, muitos homens e mulheres dessa etnia, vindos de

diversas cidades iorubanas, foram escravizados na África e trazidos para as Américas. No Brasil, chegaram à Bahia e foram chamados Nagôs. Sua cultura permaneceu viva, embora obrigados a se converterem ao cristianismo; as crenças dos Iorubá misturaram-se às que encontraram aqui e constituíram as religiões de matriz africana, como a santeria, a umbanda e o candomblé. Hoje, o povo descendente dos antigos Iorubá vive em várias nações da África, principalmente na Nigéria, e pelo mundo todo, incluindo o Brasil, os Estados Unidos e Cuba. Mais de 30 milhões de pessoas pertencem a essa etnia e falam a língua iorubá.

Divindades

A crença dos antigos Iorubá era rica em mitos e cerimônias e permanece viva nas práticas das religiões afro-brasileiras. Uma divindade suprema era Olorum, ou Olodumaré: ele criou o mundo, mas deixou que outros espíritos, chamados orixás, dessem início a todas as coisas e cuidassem da criação. Existem centenas de orixás, e alguns deles são muito cultuados em nosso país. Um deles é Oxalá, que também se chama Obatalá. Ele ajudou na criação do mundo, dos homens e das mulheres. Aparece em várias formas: quando jovem, é chamado Oxaguiã. Seu símbolo é uma espada, além de um escudo e um pilão. Quando é idoso, mostra-se como Oxalufã e usa como símbolo o cajado, *opaxorô*. Oxalá é o orixá da paz, da paciência.

Já Xangô é muito poderoso. É o senhor dos raios, dos trovões e do fogo. É um orixá de justiça e castiga os que praticam o mal. Quanto a Orunmilá, é divindade da profecia e representa o Ifá, o oráculo que responde às perguntas de seus sacerdotes, os babalaôs.

Outro orixá muito apreciado nos cultos afro-brasileiros é Ogun, o senhor dos metais, da agricultura e das armas. Algumas pessoas acreditam que ele foi o primeiro orixá a descer à terra. Oxóssi é

cultuado como senhor das florestas, da caça e dos alimentos. Ele é esperto e sábio, ama tudo que é belo e traz influências positivas.

Muitas divindades dos Iorubá têm forma feminina. Algumas das grandes orixás são: Oxum, senhora das águas doces (seu nome é igual ao de um rio que corre na Nigéria), e Oyá, que também recebe o nome de Iansã, que domina os ventos (seu nome significa “Mãe do céu rosado”). Quando acontecem tempestades, muitos fiéis pedem a Iansã que ela acalme Xangô, aquele que lança os raios e trovões nas tempestades. Mas uma das orixás mais amadas é Iemanjá, a “Rainha do mar”. Ela é filha de Olokun, o senhor dos mares, e muita gente festeja seu dia, 2 de fevereiro, jogando flores no mar para receber a proteção dela. Esses são só alguns dos vários espíritos poderosos cultuados pelos povos Iorubá.

Ilustradora: Taisa Borges

Nasceu em São Paulo. Possui formação em artes plásticas e design de moda. Já desenhou estampas para tecidos. Há sete anos se dedica à ilustração infantil e hoje possui mais de 50 livros ilustrados. Como autora, publicou seis livros, cinco de imagem e uma história em quadrinhos. São eles: *O Rouxinol e o Imperador* (2005), *João e Maria* (2005) – ambos selecionados para o PNBE, em 2005 e 2006 – *A Bela Adormecida* (2007), *A Borboleta* (2009), *A Roupa Nova do Rei* (2012) e *Frankenstein em Quadrinhos* (2012).



Para conhecer melhor o trabalho de Taisa, acesse: www.taisaborges.com.

A jornada do Carpinteiro, o Demônio e o Trovejador

MITO BÁLTICO/ESLAVO

(LITUÂNIA – NORDESTE DA EUROPA)



Dizem que, há muito, muito tempo, um Carpinteiro resolveu fazer uma longa viagem. Com ele foram duas criaturas bem estranhas: um poderoso Demônio e Perkun, o Trovejador.

Embora fossem tão diferentes, os três conviviam bem. Decididos a

percorrer o mundo, combinaram uma divisão do trabalho para sobreviver. Perkun, que era o senhor das trovoadas, propôs a seus companheiros de viagem:

– Eu vou convocar os raios e trovões, para que as feras selvagens não nos ataquem.

O Demônio concordou e acrescentou:

– E eu vou caçar, para que tenhamos alimento.

O Carpinteiro completou:

– Então eu vou cozinhar para nós.

Assim combinados, eles andaram por imensas distâncias.

Sempre que havia animais ferozes por perto, Perkun fazia trovejar e relampejar para espantá-los; então, o Demônio saía em busca de caça e, quando chegava, o Carpinteiro já tinha tudo pronto para cozinhar uma refeição.

Depois de muito viajar, eles decidiram construir uma cabana para se abrigar e descansar da longa jornada.

Como a terra por ali era boa, fizeram nela uma horta e começaram a plantar verduras e legumes, para ter mais variedade de alimentos.

Tudo ia bem, e os vegetais cresciam maravilhosamente... Até que, certa manhã, perceberam que alguém havia invadido a plantação e roubado os nabos. Ficaram muito zangados. O que fazer?

O Demônio se ofereceu para vigiar a horta e pegar o ladrão. Naquela noite, ficou de olho enquanto os outros dois dormiam. Pela manhã, porém, apareceu todo machucado. Não tinha visto ninguém, só ouvira o som de rangidos de ferro e sentira golpes por todo o corpo... E mais nabos haviam sido roubados.

Então Perkun, o Trovejador, resolveu tentar. Na noite seguinte ele ficou de vigia, deixando os companheiros descansarem. Mas ele também não conseguiu enxergar o ladrão nem conseguiu saber de onde vinham os sons estranhos e as pancadas que o atingiram. Ao

amanhecer ele estava cheio de dores, e a horta fora assaltada de novo.

O Carpinteiro disse aos companheiros que era sua vez de tentar. E, embora tanto o Demônio quanto o senhor dos trovões rissem dele, não desanimou. Deixou um tronco partido perto da horta, arrumou um violino para tocar e passar o tempo e preparou-se para esperar.

No meio da madrugada ele ouviu um ruído. Alguém se aproximava.

“Lá vem o ladrão”, pensou. “Vou pôr o meu plano em ação.”

E começou a tocar. O ruído cessou, pois o ladrão se surpreendeu ao escutar a bela música do violino. E o Carpinteiro viu sair da escuridão e surgir a sua frente uma megera assustadora.

Era uma Lauma, criatura sobrenatural maligna e feia que se postava sobre uma carroça de ferro e trazia um chicote na mão. Ele continuou tocando.

A Lauma parecia admirada. Aproximou-se do homem e disse:

– O que é isso?

– Um violino – ele respondeu. – Eu o toco e ele faz música.

– Também quero fazer música! – exclamou a megera. – Você vai me ensinar!

Sem deixar de tocar, o Carpinteiro respondeu:

– Claro, posso ensinar. É preciso manusear as cordas do violino. Deixe-me ver se os seus dedos são bem finos para fazer isso...

Largando a carroça e o chicote, a Lauma mostrou a ele as enormes mãos com dedos grossos.

– Ah, seus dedos são grandes demais – comentou o Carpinteiro. – Precisamos afiná-los para que você possa tocar. Está vendo aquele tronco partido ali ao lado? É só colocar os dedos no vão que eles ficarão mais finos.

Sem desconfiar de nada, a criatura foi até o tronco e enfiou todos os dedos no estreito vão que lá havia. Sem perder tempo, o

Carpinteiro pegou uma grande cunha de madeira que tinha preparado e bateu com bastante força sobre as mãos da Lauma, prendendo-as na fenda do tronco.

– Solte-me! – berrou a megera, furiosa. – Você me enganou!

– Só solto se prometer que não vai mais aparecer por aqui para nos fazer mal e roubar nossos vegetais! – disse ele.

A Lauma esbravejou, xingou, sapateou, mas não pôde fazer nada, pois era incapaz de lançar qualquer magia enquanto suas mãos estivessem presas. Afinal, teve de concordar e fazer a promessa.

O Carpinteiro teve o cuidado de se apossar da carroça de ferro e do chicote e só então soltou a criatura.

Ela sumiu no ar no mesmo instante, ainda esbravejando. Mas cumpriu a promessa: nunca mais apareceu por ali.

Depois ele escondeu os objetos que havia tomado da Lauma e nada contou aos companheiros. Como nenhum outro ladrão veio roubá-los de novo, os três foram vivendo.

Algum tempo se passou, e os viajantes acharam que era hora de voltar a percorrer o mundo. Dessa vez, porém, não quiseram mais viajar juntos: preferiram tomar caminhos separados.

A essa altura, no entanto, a cabana que tinham construído estava bem bonita e confortável. A horta florescia, e cada um deles pensou que seria muito bom ficar por ali. Então os três começaram a discutir qual deles ficaria com a casa quando os outros dois fossem embora.

O Demônio propôs:

– Ficaré morando aqui aquele que conseguir assustar os outros dois!

Todos concordaram com a sugestão. Assim, na noite seguinte, o Demônio saiu e começou a usar seus poderes para chamar tempestades. A chuva e o vento vieram com tanta força e tanto sacudiram a casinha que Perkun se assustou e foi lá fora ver o que

estava acontecendo. Mas o Carpinteiro nem se abalou: passou a noite bem sossegado, cantarolando.

Na noite seguinte foi a vez de Perkun, o Trovejador, sair para fazer barulho. A seu comando, brilharam no céu relâmpagos e raios, e soaram trovões. O Demônio achou que o telhado desabaria sobre eles e saiu da casa, mas o Carpinteiro continuou tranquilo em seu canto.

Na terceira noite, era a vez de o Carpinteiro tentar espantar os outros. De madrugada, ele saiu e foi buscar a carroça de ferro que havia escondido quando enfrentara a Lauma. Aproximou-se da casa com as rodas da carroça rangendo e, de repente, começou a estalar o chicote...

Perkun e o Demônio acordaram apavorados. Eram os mesmos sons que tinham ouvido nas noites que ficaram de tocaia! Não querendo apanhar de novo do ladrão misterioso, os dois fugiram da casa no escuro mesmo, sem olhar para trás...

E o Carpinteiro ficou com a casa. Deve estar até hoje vivendo lá e aproveitando sua horta.



QUAL A ORIGEM DESSA HISTÓRIA?



Chamamos geralmente de povos eslavos as populações que viviam, desde os tempos antes de Cristo, em certas regiões da Europa Oriental e mesmo parte da Ásia. Hoje conhecemos esses territórios, também tradicionalmente chamados territórios eslavos, como região báltica. Também fazem parte dessa região a antiga Prússia, a moderna República da Lituânia, a Polônia, a Rússia, a República Tcheca, a Eslováquia, a Bulgária, a Ucrânia, a Croácia e várias outras nações. Podemos imaginar, então, que suas culturas sempre foram muito diversas, assim como as muitas línguas faladas por seus povos. Mas suas histórias possuem alguns traços em comum, como antigas crenças em espíritos e demônios que habitariam as florestas e

estepes.

Muitas das histórias antigas de tais povos perderam-se no decorrer dos séculos. Como a maioria não foi registrada, pouca coisa restou, apesar de muitos estudiosos terem saído em campo para recolher histórias e canções que tivessem ficado na memória das pessoas.

O mito dos três viajantes pertence aos povos bálticos, como são chamados os habitantes da Lituânia, da Letônia e da Estônia. Grande parte da mitologia desses países sofreu influências dos mitos russos.

Divindades

Os antigos povos eslavos parecem ter tido várias crenças em comum, e muita coisa se perdeu com o passar do tempo. Hoje restam-nos apenas fragmentos e lembranças. Mas tudo nos leva a crer que muitos povos em diferentes nações acreditavam na existência de vários deuses, cujos nomes variavam conforme a região. Alguns dos deuses mais citados em histórias e canções folclóricas são Svarog, um deus que seria o senhor do Fogo; Dahzbog, seu filho, considerado o deus do Sol; Perun, ou Perkun, divindade dos raios, dos trovões e das tempestades, que aqui é chamado “o Trovejador”; Lada, deusa da primavera, da juventude e do amor; Stribog, o deus dos ventos.

Além de muitas outras criaturas consideradas divinas, era bem comum a crença em demônios e criaturas malignas, como a Lauma do mito aqui apresentado, que é descrita como uma feiticeira assustadora. Outra personagem bem conhecida das histórias dos povos dessa região é a Baba-Yagá, uma bruxa antropófaga muito poderosa que atravessava os céus montada em um pilão voador. Sua casa se movia sobre enormes pés de galinha; em algumas histórias, ela castiga os maus e não prejudica os que têm coração puro.

Se hoje temos material de pesquisa sobre os povos eslavos, devemos isso a um dos maiores pesquisadores de mitologia e lendas

dessa região, o pesquisador Alexander Afanasyev, que publicou mais de seiscentas histórias folclóricas russas.

Ilustradora: Lupe Vasconcelos

Nasceu em Goiânia, em 1982, e atualmente reside em Teresópolis, RJ.

Artista e ilustradora com graduação em Design Gráfico e mestrado em Cultura Visual, ambos pela Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás (FAV-UFG).

Seu trabalho é inspirado pelo fantástico, oculto e o místico e pela arte *fin-de-siècle* em geral, utilizando técnicas tradicionais, como o nanquim e o guache.

Ilustrou livros infantojuvenis e adultos de editoras nacionais e estrangeiras e teve o trabalho exposto em diversos meios.

Para conhecer melhor o trabalho de Lupe, acesse: www.lupevision.com



Yi em busca da imortalidade

MITO CHINÊS



O famoso arqueiro Hou-Yi viveu no Império do Meio. Esse era o nome da China nos tempos do imperador Yao.

O arqueiro era de origem divina e havia se casado com a deusa Chang-Ho. Eles moravam no céu, mas foram chamados à terra quando os dez sóis que iluminavam o mundo ameaçaram queimar tudo o que existia.

Os sóis eram os jovens filhos do Deus do Leste e sempre saíam um de cada vez; mas, um dia, resolveram brincar e brilhar todos juntos.

Com dez sóis no céu, o calor aumentou, as plantações morreram e os rios secaram! O povo sofreu muito com a seca, e, para piorar, monstros horrorosos apareceram por toda a parte, atacando as pessoas.

Não adiantou o Deus do Leste chamar os filhos de volta, para que só um deles iluminasse o dia: eles não o obedeceram. O imperador Yao ficou tão desesperado para salvar seu povo que convocou Hou-Yi e lhe entregou um arco mágico e dez flechas brancas, para assustar os sóis.

O herói e sua esposa desceram à terra e se horrorizaram ao vê-la quase toda queimada. Hou-Yi subiu uma montanha e ameaçou os astros, mas os dez irmãos nem ligaram. Então Hou-Yi disparou a primeira flecha: ela atingiu um sol, que explodiu e caiu no chão transformado em corvo.

Os outros sóis continuaram teimando em brilhar, e a segunda flecha partiu...

Entusiasmado, o arqueiro continuou atirando.

A cada sol que morria, o calor diminuía e as pessoas se alegravam. Nesse momento o imperador se lembrou de que havia dado ao herói dez flechas! Yao então correu e escondeu uma delas, antes que Hou-Yi acertasse o último sol e deixasse o mundo no escuro...

Deu certo: restou só um astro brilhando no céu e o calor passou.

O arqueiro recuperou as flechas que havia atirado e deixou a esposa morando no Império do Meio, pois seu trabalho não havia terminado: agora precisava caçar os terríveis monstros que continuavam atacando os vilarejos e devorando as pessoas.

Foi uma viagem longa e difícil. Quando Hou-Yi voltou, após ter vencido os monstros, o imperador Yao fez uma grande festa em homenagem a ele e a Chang-Ho. Todos estavam felizes... menos uma pessoa: o Deus do Leste, pai dos nove sóis que haviam morrido.

Furioso, ele disse ao herói:

– Já que quis salvar os seres humanos e matou meus filhos, você e sua mulher serão mortais como eles! Não voltem mais para o céu.

Hou-Yi e Chang-Ho ficaram muito tristes. Proibidos de voltar ao lindo reino em que viviam as divindades, teriam de morar na terra: seu destino seria envelhecer e morrer.

O arqueiro foi se acostumando com a ideia de ser mortal, mas a esposa não se conformava com isso. Ela desejava retornar à morada dos deuses.

– Por sua culpa, ficaremos velhos e morreremos! – dizia, zangada com o marido.

Ele não aguentava mais ouvir as reclamações da mulher. Um dia, teve a ideia de lhe dar um presente muito especial. O arqueiro tinha ouvido dizer que, nas distantes montanhas Kun-Lun, além da cordilheira do Tibete, vivia a deusa Mãe do Oeste.

Seu nome era Xi Wangmu. Poderosa e temida, habitava uma escura caverna, vigiada por ferozes pássaros de três cabeças. E ela possuía o elixir da imortalidade!

Se conseguisse essa bebida miraculosa, ele e Chang-Ho voltariam a ser imortais... Mas era muito difícil chegar ao reino da deusa, que ficava no alto das montanhas e era cercado pelo perigoso Rio Ruo. Nada flutuava nas águas desse rio, no qual muitas pessoas já haviam se afogado. E caso alguém conseguisse atravessar o Ruo, encontrava um círculo de fogo. Chamas altas como paredes não deixavam ninguém atravessá-lo.

O arqueiro armou-se de coragem e partiu rumo às montanhas Kun-Lun. Apesar de ter sido banido do céu, ele ainda possuía um pouco de poder divino e conseguiu passar pela água e pelo fogo. Finalmente estava lá no alto, pronto a entrar na misteriosa caverna de Xi Wangmu.

A deusa era assustadora. Tinha corpo e rosto de mulher, dentes de tigre e cauda de leopardo. Era famosa por castigar com pragas as maldades de homens e mulheres, mas também podia ser generosa, pois era senhora da fortuna e da prosperidade.

Quando viu Hou-Yi se aproximar, a deusa sacudiu os cabelos longos e desgrenhados, gritando:

– O que quer de mim?

O arqueiro teve medo, mas não recuou. Curvou-se diante da deusa e narrou sua história. Contou que fora chamado pelo imperador para salvar a terra, e que por isso ele e Chang-Ho haviam sido proibidos de voltar à morada celeste.

Xi Wangmu ouviu tudo em silêncio, até que ele se calou.

– Vou ajudar você – prometeu, com pena do arqueiro.

A deusa mandou então que seus servidores, os pássaros, trouxessem um pequeno frasco.

– Este é o elixir da imortalidade – explicou ela. – É preparado com um fruto que nasce a cada 6 mil anos. Leve com cuidado, pois só existe esta quantidade em todo o mundo! Ele vai devolver a vida eterna a você e a sua esposa.

Avisou também que ele e Chang-Ho não se tornariam deuses de novo: a bebida os faria imortais, mas teriam de ficar na terra. Para uma pessoa ser levada ao céu seria preciso beber o dobro daquela quantidade, e só seria possível fabricar mais da bebida mágica depois de 6 mil anos, quando outro fruto nascesse.

Hou-Yi pegou o frasco com todo o cuidado e agradeceu à deusa Mãe do Oeste.

Estava feliz ao fazer a viagem de volta. Não teriam mais de envelhecer e morrer!

Quando viu o frasco do elixir, Chang-Ho também se sentiu feliz. Combinaram dividir a bebida num dia especial.

Com o tempo, porém, ela começou a pensar que a culpa daquela situação era somente de Hou-Yi. Não se contentava em ser imortal, queria retornar ao céu; portanto, devia tomar todo o elixir sozinha.

Certo dia o marido de Chang-Ho saiu com seu arco para caçar e ela decidiu deixá-lo para trás. Pegou o frasco, abriu e bebeu todo o elixir!

Logo sentiu que algo estava mudando. Seu peso desapareceu, e ela viu que conseguia flutuar. Leve, muito leve, saiu de casa e voou. Era imortal de novo!

Não se importou em deixar Hou-Yi; mas teve medo de ser mal recebida no céu, por causa da raiva do Deus do Leste, pai dos sóis.

No meio do caminho, para lá das nuvens, ela viu a Lua. E resolveu parar ali por um tempo, até que os deuses a aceitassem de volta...

Quando Hou-Yi chegou em casa, após a caçada, não mais a encontrou. Percebeu que a mulher tomara todo o elixir e o abandonara para ir morar no céu. Sozinho, continuou sua vida heroica e viveu ainda muitas aventuras, sempre tentando ajudar os seres humanos.

Chang-Ho, porém, nunca pôde ser uma deusa de novo. Xi Wangmu ficou zangada por ela ter deixado o arqueiro e, com sua magia, transformou-a numa sapa. Com vergonha, ela escondeu seu rosto... É por isso que até hoje a antiga deusa vive na Lua com essa forma, e lá ficará para sempre.



QUAL A ORIGEM DESSA HISTÓRIA?



Há cerca de 3 ou 4 mil anos antes de Cristo, alguns povos já viviam às margens do Rio Amarelo, na Ásia. Mais tarde, esses povos se unificariam num reino, chamado Império Celestial e depois Tchong-Kuo, o Império do Meio, a terra que hoje conhecemos como China. Esse nome vem da crença de que eles se localizavam no centro do mundo.

Durante muitos séculos os povos do Ocidente pouco ou nada sabiam sobre a China; alguns viajantes que de lá voltavam contavam maravilhas sobre o lugar, mas foi somente após a viagem do italiano Marco Polo que o Ocidente conheceu mais detalhes sobre o país e seu povo.

O Império do Meio foi governado, durante milênios, por dinastias de reis e imperadores que mantinham uma monarquia hereditária. Apenas no século XX, em 1911, o país se tornaria uma república. Após a revolução socialista, desde 1949 a nação é chamada República Popular da China e é governada pelo Partido Comunista. A China é hoje um dos maiores países do mundo e o mais populoso.

Divindades

Nos tempos antigos, as crenças nesse grande país variavam de acordo com as regiões e conforme os diferentes povos que as habitavam. Havia, porém, vários deuses ligados às forças da natureza. Os principais pensadores chineses antigos foram Lao-Tsé (criador do taoismo) e Kung-Fu-Tsé (também chamado Confúcio, criador do confucionismo).

A partir do segundo século depois de Cristo, o budismo, religião criada na Índia por Gautama, o chamado Buda, havia se espalhado pelo Oriente e tornou-se importante no Tibete, país localizado nas montanhas próximas à China. Levando escrituras do Tibete, monges budistas viajaram para o Império do Meio e introduziram o budismo no país. A doutrina budista busca a libertação do sofrimento humano, que pode ser alcançada por meio da compreensão das leis que regem a vida e da prática do bem.

Mas, antes que essa religião se popularizasse, na China mais antiga, acreditava-se em um deus supremo e em várias divindades.

Um mito que tentava explicar como o mundo começou diz que um gigante, Pan-Gu, nasceu de um enorme ovo que surgiu antes de todas as coisas, quando existia apenas o Caos. Depois de seu nascimento, tudo se dividiu em duas partes: o Yin e o Yang. Essas palavras se referem aos dois aspectos de tudo que existe: alto e baixo, leve e pesado, masculino e feminino, céu e terra.

Conta-se que, quando Pan-Gu morreu, seus olhos se tornaram o Sol e a Lua, e as partes de seu corpo deram origem a todas as coisas da natureza: montanhas, plantas, rios, mares, ventos, trovões, relâmpagos...

Na China, alguns dos deuses venerados na Antiguidade foram os Três Puros e os Cinco Imperadores. Acreditava-se que eles foram reis divinos que ajudaram na criação da humanidade e ensinaram todas as artes ao povo, começando a civilizar o Império.

Havia ainda Shang-Di, ou Tian, o Supremo, senhor do céu; Nu Kua, a deusa que teria criado os seres humanos; e um importante deus, Yu Huang, o Grande Imperador de Jade, que reinava sobre todos os outros seres divinos.

Além deles havia um grande número de deuses locais, como Pak-Tai, o Imperador do Norte, popular na região de Guangzhou (Cantão); Xi Wangmu, a Rainha Mãe do Oeste; Lei Gong, o deus do trovão; Matsu, a deusa do oceano; Guan Yu, deus das artes marciais e da guerra; e Long Mu, a deusa Mãe dos Dragões.

A mitologia da China conta ainda com muitos seres fantásticos, como fadas, semideuses, monstros e dragões. Os dragões chineses estão presentes em muitas histórias, pois simbolizavam o poder, a força e a boa sorte; eram senhores das águas, trazendo a chuva benéfica mas também as inundações. Acreditava-se que os primeiros imperadores da China eram descendentes de dragões.

Ilustradora: Pati Perez

Nasceu em Niterói (RJ) e formou-se em Pintura pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Hoje é ilustradora, designer e mestrande em Artes Visuais pela UFRJ.

Na carreira de designer, atuou como diretora de arte em diversas empresas e agências de comunicação.

Como ilustradora, participou de projetos de ilustração infantil e editorial. Faz parte da Sociedade de Ilustradores do Brasil (SIB) e participou da Exposição Ilustra Brasil 10, em 2013.

Para conhecer mais sua obra, acesse:
<http://patiperez.com>.



Viagem à Terra das Sombras

MITO MAORI (POLINÉSIA - OCEANIA)



Na mais bela casa da aldeia, toda entalhada e enfeitada, morava uma moça chamada Pare. Vivia sozinha com muitos servos e servas, e ninguém por ali tinha coragem de lhe propor casamento. Como sua família era a de maior prestígio entre todas, os pretendentes não apareciam, por medo de serem rejeitados. Triste, a jovem achava que nunca encontraria um companheiro.

Até que, um dia, ela ouviu aplausos e gritos de alegria nas ruas. Saiu de casa e foi ver o que estava acontecendo.

Havia chegado a lua em que seu povo festejava com esportes e competições. Gente de outras tribos vinha disputar os jogos, e vários homens estavam naquela hora competindo para ver quem era o melhor no arremesso do *niti*, um pequeno dardo feito de madeira de samambaia. Os competidores atiravam o *niti* na direção de um monte de terra. O objetivo era tocar o alto do monte. Quem lançasse o dardo mais longe, em dez arremessos, seria o vencedor.

O barulho que Pare tinha ouvido era do povo aplaudindo Hutu, um guerreiro de outra aldeia que chegara para os jogos. E ele estava ganhando de todos os outros competidores.

A moça notou que o rapaz era forte, bonito, habilidoso. Ninguém por ali atirava o *niti* como ele... Por isso, quando ele arremessou pela última vez e o dardo foi parar perto de sua porta, Pare a pegou e entrou em casa.

Pare não precisou esperar muito. Logo alguém bateu à porta, e, ao abri-la, ela viu que era Hutu.

– Vim buscar meu *niti* – disse ele.

Mas a moça não o devolveu. Sorriu e o convidou para entrar.

– Eu o admiro, Hutu. Você é o mais hábil de todos os guerreiros, seu *niti* voa mais longe que os outros. Entre e seja meu esposo!

O rapaz, porém, sabia que não podia ficar ali, pois a bela Pare pertencia a uma classe muito acima da sua: os homens e as mulheres do conselho nunca aprovariam aquele casamento.

– Sou um estranho nesta aldeia – respondeu ele. – Não posso entrar em sua casa.

Hutu pegou seu *niti* e foi embora, deixando a jovem mais triste e sozinha que antes. Pare sentou-se em um canto e chorou, chorou muito. Não queria mais viver após a vergonha de ser rejeitada.

No dia seguinte, suas servas encontraram a pobre moça morta em seu quarto e, desesperadas, foram chamar os vizinhos. E todos

lamentaram a morte da jovem mais bela da aldeia.

Ao ouvirem o que as servas dela contaram sobre Hutu, todos na aldeia decidiram que ele era o culpado pelo que havia acontecido. Guerreiros foram atrás dele e o encontraram já a caminho de sua terra. O rapaz foi arrastado de volta à casa de Pare. Diante do corpo da moça, um homem declarou:

– Você é culpado da morte de nossa mais importante filha. Deve morrer por isso.

Hutu ficou triste ao ver a bela moça sem vida. Teve uma ideia e respondeu:

– Sim, eu sou culpado. Mas, antes de me matarem, deixem que eu tente trazer sua alma de volta. Se eu não conseguir em três dias, voltarei aqui para morrer.

O povo da aldeia concordou, e Hutu partiu. Já distante da casa, ele se sentou e começou a cantar as canções sagradas sobre a terra dos mortos, que se chamava Te Reinga. E seguiu o caminho que ia dar na morada de Hine-nui-te-Po, a Senhora da Noite. Quando a encontrou, pediu:

– Hine-nui-te-Po, Senhora da Terra das Sombras! Por favor, me ensine o caminho para o mundo dos mortos. Devo ir lá buscar a alma da bela Pare.

A Senhora da Noite lhe indicou uma trilha, mas assim que entrou nela Hutu viu que aquele era o caminho dos cães, não o que os seres humanos tomam após a morte. Voltou e dessa vez fez uma oferenda: deu à mulher sua clava feita de preciosas pedras verdes.

Satisfeita, Hine-nui-te-Po mostrou a Hutu onde ficava o caminho verdadeiro e também lhe entregou um cesto com raízes cozidas, explicando:

– A viagem é longa. Coma só este alimento. Não coma nada do que encontrar no mundo das sombras, pois se fizer isso terá de viver lá

para sempre...

Hutu fez o que a Senhora da Noite ensinou. A jornada foi longa, mas finalmente ele conseguiu descer ao mundo dos mortos, que ficava numa terra subterrânea, após uma grande cratera. Lá, ele começou a perguntar às almas das pessoas onde estava a bela Pare. Mas ninguém sabia dizer exatamente em que lugar da aldeia das sombras ela estava. É que ela, mesmo após a morte, sentia vergonha por Hutu não ter desejado entrar em sua casa e casar-se com ela.

O guerreiro teve a ideia de atrair a moça com a realização dos mesmos jogos famosos na aldeia de Pare. Chamou muitas almas e começou a disputar com elas o arremesso do *niti*. Todos se divertiram e aplaudiram muito, mas a alma da moça não apareceu.

Hutu resolveu então inventar um jogo novo. Escolheu uma árvore alta e, com a ajuda dos mortos, tirou seus galhos. Amarraram uma corda no alto da árvore e a vergaram para baixo, quase até o chão. Hutu subiu no alto da árvore vergada e mandou soltarem a corda.

O tronco voltou a ficar em pé e Hutu foi jogado muito longe! Todos acharam ótimo aquele novo jogo e quiseram participar. Dessa vez a algazarra foi tanta que Pare ficou curiosa e foi ver o que era... e riu muito ao ver como as pessoas eram lançadas longe.

Hutu ia subir outra vez no tronco vergado quando Pare manifestou sua vontade de participar do jogo.

– Venha comigo – ele convidou. – Suba nos meus ombros e vamos voar juntos!

Pare concordou. Subiu nos ombros de Hutu e segurou-se bem. O rapaz pediu:

– Soltem a corda!

A árvore tinha sido tão puxada para baixo, porém, que arremessou os dois para muito mais longe! Hutu viu que estavam perto da entrada do mundo das sombras e se agarrou nas raízes de plantas que

vinham lá de cima. Sempre com Pare nos ombros, foi subindo até que chegaram ao mundo dos vivos.

Hutu fez a viagem sem dizer nada. Com a alma da moça nos braços, o guerreiro correu para a aldeia e para a casa de Pare. Lá, ao ver seu corpo, a alma da jovem entrou nele... e ela reviveu.

Todos na aldeia festejaram e insistiram em que um guerreiro tão corajoso a ponto de trazer a jovem de volta da morte teria o direito de ser seu esposo. Assim, Pare e Hutu casaram-se e tiveram muitos filhos.



QUAL A ORIGEM DESSA HISTÓRIA?



Na Oceania, o continente da Terra formado apenas por ilhas grandes e pequenas, há uma região chamada Polinésia. É lá, no Oceano Pacífico, que ficam o Havaí, a Ilha de Páscoa, a Nova Zelândia e várias outras nações. Em uma delas surgiu um povo conhecido como Maori. Por volta do oitavo século da era cristã, os Maori viajaram para outras ilhas e espalharam sua cultura, dando origem a grande parte da população polinésia, especialmente na Nova Zelândia.

O povo maori vivia em tribos, plantava e colhia seus alimentos, fabricava armas de guerra e deixou para seus descendentes, que vivem até os dias atuais, muitas e muitas histórias.

A Nova Zelândia, na língua maori, chama-se *Aotearoa*, que quer

dizer “Terra da Grande Nuvem Branca”. Colonizada pelos ingleses, hoje a Nova Zelândia tem um governo independente, embora ainda faça parte da Comunidade Britânica. Suas tradições são muito valorizadas: vem delas o costume de fazer tatuagens bem coloridas e cheias de detalhes. Nas sociedades mais antigas, quanto mais tatuagens uma pessoa tivesse, principalmente no rosto, mais importante e respeitada ela era. Também vêm da cultura maori algumas ideias que chegaram até nós, como a palavra tabu, que significa alguma coisa que é proibida por ser contrária às regras da sociedade.

Divindades

Para os Maori, no começo nada existia, a não ser Po, a noite. Os deuses que surgiram eram seus filhos, incluindo Rangi (o céu) e Papa (a terra). Estes dois se amavam tanto que nunca se separavam. Rangi e Papa tiveram alguns filhos, que viviam espremidos no abraço apertado do céu e da terra.

Cansados de viver no escuro, a maioria desses deuses-filhos queriam separar Rangi e Papa. Por isso brigaram muito, pois alguns deles queriam matar Rangi e outros não queriam; outros, ainda, preferiam deixar o pai e a mãe unidos. Mas a vontade de ver a luz venceu, e eles tanto fizeram que conseguiram: Tane, o deus das florestas, esticou-se todo e finalmente fez o céu ir lá para cima e a terra ficar cá embaixo. Rangi e Papa disseram adeus um ao outro, tristes, e muitos de seus filhos permaneceram no mundo terreno com a mãe, como Tangaroa, o deus dos mares, Tu-Matauenga, o deus da guerra, Rongo, o deus das plantas cultivadas, Haumia, o deus das plantas selvagens...

Tawhiri, o senhor dos ventos, não ficou contente com a separação entre Rangi e Papa e declarou guerra aos irmãos, desencadeando

tempestades terríveis sobre a terra. Os combates foram longos, e no final Tawhiri foi vencido e teve de ir embora para morar no céu, com Rangi.

Os outros deuses casaram-se e tiveram descendentes. Tane foi pai de muitas coisas da terra, como algumas árvores e plantas, as águas que correm nas montanhas, os lagartos e serpentes, as pedras; mas não conseguia ter um filho humano. Então, ensinado por sua mãe, Papa, Tane modelou, em barro, o primeiro ser humano.

Com os conselhos e os dons cedidos por outros deuses, o barro tomou forma e se tornou a primeira mulher. Ela se chamou Hine-ahu-one, que significa “Mulher feita de terra”. Dessa mulher e de Tane descendem os Maori e todos os que vieram depois.

Uma das filhas de Tane, Hine-a-Tauira, quando cresceu saiu da casa do pai e foi morar bem longe. Mudou seu nome para Hine-nui-te-po, que significa “Grande Senhora da Noite”, e desde então tem domínio sobre as terras onde vivem as almas dos mortos.

O mais famoso herói Maori chamava-se Maui e também era conhecido como Maui-dos-Mil-Truques. Ele foi muito corajoso e viveu numerosas aventuras. Era também um grande brincalhão e aprontava travessuras como ninguém. Sua esposa era a bela Hina, cujos cabelos eram mágicos.

Ilustrador: Laerte Silvino

Nasceu em Recife (PE), cursou geografia e, após viajar por várias áreas exóticas do país, resolveu se dedicar à ilustração e aos quadrinhos, trocando assim a liberdade das paisagens pelas quatro paredes de seu estúdio.

Desde esse dia ilustrou para alguns jornais em Pernambuco, como o *Diário de Pernambuco*. Hoje ilustra para alguns jornais do Nordeste e também ilustra e faz quadrinhos com frequência para revistas de

circulação nacional e livros infantis, juvenis e didáticos.

Tem três livros em quadrinhos lançados.

Para conhecer mais sua obra, acesse:

www.laertesilvino.com.br.



A Terra de Mictlán

MITO ASTECA (MÉXICO – AMÉRICA DO NORTE)



No começo dos tempos, os deuses filhos do Criador, Ometéotl, criaram a primeira era, a Idade do Sol do Jaguar. Foi um tempo que não durou muito: tudo foi destruído por um poderoso jaguar, que engoliu o Sol e trouxe as trevas.

Veio então a segunda era, a Idade do Sol do Vento. Nessa época já existiam seres humanos, mas os vendavais vieram para destruir o mundo e tudo que nele vivia. De novo houve o nada.

Quando nasceu a terceira era, ela foi chamada de Sol da Chuva de

Fogo. Nela houve raios e relâmpagos. No final dessa era, muitos vulcões cobriram o mundo com lava, que queimou todas as coisas e abriu caminho para uma quarta era, chamada Sol da Água. As pessoas que nela viveram adoravam a deusa das águas e a ela consagravam seus filhos. Essa era, porém, também teve um fim, quando um grande dilúvio inundou a terra e todos os seres vivos pereceram.

A escuridão voltara a reinar e aproximava-se o tempo da quinta era. Então um dos filhos de Ometéotl, o deus Quetzal-Coatl, que era a Estrela da Manhã e cujo nome significa “Serpente de Plumas”, quis trazer de volta os humanos que haviam morrido nas eras anteriores para povoar o mundo. Quetzal-Coatl chamou seu gêmeo, Xolótl, o deus de cabeça de coiote, e lhe disse:

– Onde será que estão os ossos de todas as pessoas que morreram? Os ossos podem ser como sementes, que vão para o fundo da terra e de lá fazem brotar novas vidas.

Os dois foram falar com os outros deuses para tentar solucionar esse mistério. E ficaram sabendo que todos os mortos iam para o norte longínquo, onde entravam em uma terra subterrânea chamada Mictlán. Para orientar os mortos era necessário um guia, e por isso as pessoas seguiam para o mundo da morte guiadas por seus cachorros, também mortos. Todos precisavam andar muito até chegar àquele reino, que ficava nove camadas abaixo da terra.

– Vamos juntos até lá – disse Xolótl a Quetzal-Coatl, quando o irmão resolveu partir.

Como Xolótl podia mudar sua forma, tomou o aspecto de um coiote, um cão selvagem, e seguiu, à frente da Serpente de Plumas, rumo ao norte, onde sopravam ventos gelados.

Foi uma viagem bem longa. Ao chegarem a Mictlán os dois deuses sabiam que corriam perigo, pois lá reinava o feroz rei Mictlan-

Tecuhtli, o Senhor dos Mortos. Ao saber de sua chegada, o rei prometeu receber os viajantes, mas Quetzal-Coatl achou melhor ir sozinho ao seu encontro. O deus viu que o chão de Mictlán era coberto por ossos, muitos deles quebrados, e que de ossos era feito o trono sinistro do governante daquela terra. Então, pediu:

– Gostaria de sua licença para levar à superfície os ossos dos mortos e repovoar a terra.

Mictlan-Tecuhtli não queria de forma alguma que os ossos humanos fossem levados de seus domínios, mas não desejava indispor-se com o filho de Ometéotl... Então respondeu:

– Você poderá levar o que quiser se antes fizer uma coisa para mim. Quero que você dê quatro voltas em torno do meu trono tocando, bem alto, este instrumento.

Dizendo isso, o rei deu ao deus Estrela da Manhã uma velha concha, que não faria som nenhum, pois estava totalmente entupida e não tinha um buraco por onde se pudesse soprar. Quetzal-Coatl saiu de sua presença levando o objeto e foi mostrá-lo a Xolótl, que tinha ficado longe, escondido.

– Como vou fazer isto soar como um instrumento? – perguntou, pondo a concha no chão.

Para sua sorte, havia muitas minhocas e abelhas em Mictlán, e algumas delas se aproximaram da concha. As minhocas fizeram vários furos na concha, e as abelhas entraram dentro dela.

– Agora, se você soprar na concha, o zumbido das abelhas vai fazer o som! – disse Xolótl.

Quetzal-Coatl concordou. Mas ele sabia que Mictlan-Tecuhtli não cumpriria sua palavra.

– Tome a minha forma – disse ele ao gêmeo –, vá até o trono do rei e toque o instrumento. Ele pensará que sou eu. Enquanto isso, começarei a recolher os ossos. Quando terminar, diga a ele que

mudou de ideia, e vá embora sem levar nada. Assim nós o enganaremos!

Xolótl concordou, imediatamente tomou a forma de seu gêmeo e partiu. Diante de Mictlan-Tecuhtli, fez soar a concha enquanto dava quatro voltas em torno do trono de ossos.

O Senhor dos Mortos não ficou feliz ao ver a prova cumprida, mas tinha dado sua palavra...

– Muito bem, você pode levar o que deseja das minhas terras – declarou.

– Agradeço, mas mudei de ideia – respondeu Xolótl. – Irei embora sem levar nada. Adeus!

E foi correndo encontrar-se com Quetzal-Coatl, que àquela altura já havia recolhido muitos ossos do chão de Mictlán. Antes que os irmãos se encontrassem, porém, o deus Serpente de Plumas assustou-se com um bando de pássaros espiões do rei, tropeçou e caiu em uma armadilha escavada no chão.

Quando Xolótl retomou a forma de coiote, encontrou seu gêmeo caído ao lado de muitas cinzas e dos ossos que havia recolhido; infelizmente, a maioria havia se quebrado na queda. Xolótl ajudou o irmão a sair da armadilha, e ambos recolheram os pedaços de ossos e as cinzas. Queriam fugir dali o mais depressa possível, pois Mictlan-Tecuhtli poderia ter preparado outras armadilhas.

Depois de outra longa e perigosa viagem, os dois chegaram à superfície. Xolótl estava cansado e desanimado. Haviam conseguido poucos ossos. Contudo, Quetzal-Coatl lhe disse:

– Ainda tenho esperanças. Há poder nos ossos e poder no meu sangue. Vou reunir os dois.

Assim, eles colocaram os poucos ossos que restaram e as cinzas em uma vasilha, misturaram tudo e modelaram figuras humanas. Então o deus Serpente de Plumas fez um corte no próprio braço e deixou

cair seu sangue sobre o que haviam criado... Daquela mistura nasceram os antepassados dos astecas, os seres humanos que andaram sobre a terra no início da quinta era. É a nossa era, a Idade do Sol do Movimento. Como aqueles ossos tinham diversas cores e tamanhos, os seres humanos que vivem hoje no mundo são muito diferentes uns dos outros, em aspecto. Mas todos são herdeiros dos ossos dos antepassados da humanidade e do sangue de Quetzal-Coatl, o deus Estrela da Manhã.



QUAL A ORIGEM DESSA HISTÓRIA?



Os astecas habitavam a região onde hoje se localiza o México. Uma história conta que eles vieram do norte, de uma terra chamada Aztlán, e que se fixaram em vários locais onde antes haviam vivido os olmecas, os toltecas e os teotihuacanos. Por volta do século XIV, esse povo viajante fundou uma cidade que recebeu o nome de Tenochtitlán, que existe até hoje, porém com o nome de Cidade do México.

Os astecas desenvolveram seu território a partir dali e se tornaram um povo rico e poderoso. Plantavam milho e garimpavam muito ouro. Seus reis dominaram por décadas a região sul da América do Norte, que ia até a América Central.

Nos séculos XV e XVI, porém, conquistadores mais poderosos que eles chegaram às Américas em busca de riqueza: os espanhóis. Em 1519 o navio do explorador Hernán Cortés aportou na Península de Yucatan. Depois Cortés seguiria por terra para o coração das terras do México. Nessa época, o imperador dos astecas era Montezuma II.

Houve luta entre os guerreiros nativos e os soldados espanhóis, mas o poder das armas de fogo venceu: em poucos anos, a capital asteca se tornaria a Cidade do México, sob governo espanhol. No entanto, parte da cultura e as histórias desse antigo povo permaneceram vivas e são conhecidas até hoje.

Divindades

A mitologia asteca é bem complexa, pois o povo acreditava em muitos, muitos deuses. Havia divindades da terra, das estrelas, da água, do fogo, da chuva e de todas as forças da natureza.

Um de seus deuses mais curiosos era o colibri (nome do pássaro que conhecemos como beija-flor): chamava-se Huitzilo-Pochtli e foi ele que inspirou os moradores de Aztlán a deixar suas terras, onde era difícil viver, e viajar em grandes grupos para o sul.

Guiadas por Huitzilo-Pochtli, as pessoas fizeram uma longa viagem que as levou até um grande lago, em cujo centro havia uma ilha. Aquele ponto tinha sido escolhido pelo deus colibri para que todos construíssem, ao redor das águas, a cidade onde deveriam viver: Tenochtitlán.

O mais antigo deus asteca parece ter sido o criador de tudo, Ometéotl, que foi também o pai de quatro importantes deuses: Quetzal-Coatl, o deus Estrela da Manhã, que ensinou aos homens todas as artes e criou muitas coisas belas; Tlaloc, o deus das tempestades, senhor da agricultura e das chuvas; Chaichul-Huitlicue, a deusa da água doce e protetora das crianças; e Tezcatlipoca, o

senhor da guerra e do céu noturno, dono do mágico “espelho de fumaça”, que usava para ver tudo o que acontecia no mundo.

Muitos mitos dos astecas falam das brigas entre Quetzal-Coatl e Tezcatlipoca, que tinha ciúmes das belas coisas que seu irmão criou na quinta era e fez de tudo para destruí-las.

Dizem algumas histórias que todas as tristezas e doenças que existem na Terra se devem à presença de Tezcatlipoca entre nós, após seu irmão ter ido embora e se tornado a Estrela da Manhã, que é o planeta Vênus. Outros mitos dizem, porém, que um dia Quetzal-Coatl voltará para a Terra e trará com ele uma nova era de felicidade.

Ilustrador: Fernando Vilela

Nascido em São Paulo, Fernando Vilela é artista, ilustrador, escritor, designer e educador.

Como autor e ilustrador, publicou em oito países e recebeu cinco prêmios Jabuti e a Menção Novos Horizontes do Prêmio Internacional Bologna Ragazzi Award. Teve três livros selecionados para o White Ravens, catálogo da Biblioteca Internacional de Munique. Em 2012 foi ganhador do troféu Monteiro Lobato de Literatura Infantil. Em 2005 e 2007, participou da Bienal Internacional de Ilustração de Bratislava, na Eslováquia, e, em 2008, da Ilustrarte, em Portugal. Realizou exposições na Pinacoteca do Estado de São Paulo e no Centro Cultural São Paulo e, em 2010, foi contemplado com o Prêmio Funarte de Arte Contemporânea. Possui obras em importantes coleções, como a do MoMA, de Nova York, a do Museu de Arte Moderna, a do Museu de Arte Contemporânea e a da Pinacoteca do Estado de São Paulo.



Para conhecer mais sua obra, acesse: www.fernandovilela.com.br.

Para saber mais

POVOS INDÍGENAS DO BRASIL

Os mitos dos povos indígenas brasileiros são ricos e cheios de magia e incríveis jornadas. São muitos os contos sobre a conquista do fogo, o que levou as pessoas a preparar alimentos cozidos e assados. Se quiser conhecer as histórias que os Kaiapó e os Bororo contam sobre esse tema, consulte os livros *Lendas e Mitos dos Índios Brasileiros*, de Walde-Mar de Andrade e Silva, e *Preta, Parda e Pintada*, de Helena Gomes.

Mais coletâneas de mitos brasileiros que falam sobre o urubu-rei e o fogo estão nas obras *O Urubu-Rei e Outros Contos do Brasil*, de Marco Haurelio, *Contos e Lendas dos Índios do Brasil*, de Antonieta Dias, e *O Onça*, da excelente coleção Crônicas indígenas, de Daniel Munduruku. Daniel pertence ao povo Munduruku e sempre reconta suas histórias ancestrais. Outras autoras que com muito talento recontam mitos de nossos povos nativos são Suzana Ventura, com seu *Vou Lá Buscar a Noite e Já Volto*, e Ciça Fittipaldi, com a belíssima coleção Morená.

Para quem gosta de filmes, uma curiosidade: o primeiro longa-metragem de animação feito no Brasil foi o desenho *Sinfonia Amazônica*, de Anélio Latini Filho, de 1953. Também vale a pena conferir o curta-metragem *Era uma Vez um Índio Carijó*, dirigido por Noilton Nunes e Regina Abreu, de 2006. É claro que não podemos deixar de citar o filme *Tainá, uma Aventura na Amazônia*, de Sergio Bloch e Tania Lamarca, produzido em 2001 e que teve duas sequências.

POVOS CELTAS

Em vários livros podemos encontrar histórias que vêm dos povos

celtas, como *Mitos e Lendas Celtas*, de Charles Squire, *Os Mitos Celtas*, de Pedro Pablo May, *Volta ao Mundo em Oitenta Mitos*, de Rosana Rios, e *O Livro Ilustrado dos Mitos*, de Neil Philip.

As aventuras do rei Artur e seus cavaleiros também têm origem na mitologia celta e podem ser lidas em muitas obras. Algumas delas são *Os Cavaleiros da Távola Redonda*, de Luiz Galdino, e *A Espada na Pedra*, de T. H. White. Até a Turma da Mônica participa de uma história, chamada Rei Artur, que fala sobre a espada encantada Excalibur.

Há desenhos animados contando a vida de Artur quando era menino, como *A Espada Era a Lei*, dos Estúdios Disney, e *Camelot – O reino mágico do rei Arthur*, uma produção dos Estúdios Golden Films. Na televisão, fez grande sucesso a série britânica *As Aventuras de Merlin*, exibida originariamente no canal BBC, de Londres. Essa série, que mistura algumas mitologias, mostra vários personagens da cultura celta, como Artur, Merlin, Guinevere, Lancelot e outras figuras famosas desse ciclo de histórias.

POVO EGÍPCIO

Os mitos do Egito estão presentes em muitos livros, filmes e seriados. Existem filmagens das histórias bíblicas de José do Egito e Moisés. Apesar de eles serem figuras de origem hebraica, viveram em terras egípcias. Os desenhos animados mais conhecidos sobre eles são *José, o Rei dos Sonhos* e *O Príncipe do Egito*, produzidos pelos estúdios Dreamworks. O filme *Os Dez Mandamentos*, dos Estúdios Paramount, conta a mesma história, assim como o filme *Êxodo: Deuses e reis*, do diretor Ridley Scott.

A história do seriado de TV *Stargate SG-1*, produzido para os canais Showtime e Sci-Fi, conta que o Egito teria sido dominado por seres alienígenas, que chegaram lá no passado em naves espaciais

parecidas com as pirâmides. Em vários episódios desse seriado podemos ver a reprodução do modo de vida dos antigos egípcios, suas roupas, seus alimentos, seus costumes etc.

Encontramos também algumas histórias interessantes sobre o povo egípcio nos livros *Egito Antigo: Contos de deuses e faraós*, de Márcia Williams, *Mitos Egípcios*, de Gary Jeffrey, *Nas Areias do Tempo*, de Wellington Srbek, *Egípcios Antigos*, de Fiona MacDonald, e *O Livro Ilustrado dos Mitos*, de Neil Phillip.

POVO TSIMISHIAN

A história do mergulhão se tornou bastante conhecida no Canadá graças a um filme curto, de 12 minutos, realizado em 1949 e distribuído pela Companhia Nacional de Filmes do Canadá. Vários atores interpretavam os personagens usando máscaras de madeira originais, pertencentes a um museu, e um narrador contava a história do xamã e do pássaro. Existem cópias do filme na internet em: <<http://aifg.arizona.edu/film/loon%E2%80%99s-necklace>> (acesso em: 2 maio 2016).

POVO GREGO

Os mitos dos antigos gregos podem ser encontrados em muitos livros. Há séries sobre eles em qualquer biblioteca ou livraria. Para quem quer conhecer um pouco mais sobre os gregos, o grande escritor brasileiro Monteiro Lobato criou incríveis aventuras com eles e a turma do Sítio do Picapau Amarelo nos livros *O Minotauro* e *Os Doze Trabalhos de Hércules*.

Algumas outras obras interessantes: *As 14 Pérolas da Mitologia Grega*, de Ilan Brenman, *Mitologia grega: Histórias terríveis*, de Rosana Rios, e *Navegando pela Mitologia Grega*, de Douglas Tufano. E vale a pena conhecer a famosa série *Percy Jackson e os Olimpianos*, de Rick

Riordan, além das versões em quadrinhos dessa série de livros.

Há ainda filmes, seriados e desenhos animados estrelados por heróis gregos. Uma das séries mais famosas é *Hércules*, produzida para a televisão pela Universal Television, com cinco temporadas mostrando as viagens lendárias desse herói, acompanhado por Iolaus.

Os Estúdios Disney também fizeram uma animação com o mesmo título em 1997, criando algumas novas aventuras para Hércules. Os mitos gregos foram mostrados no cinema desde os tempos em que as filmagens eram em branco e preto. Mas há filmes recentes sobre heróis e deuses do Olimpo, como os que se basearam na série de Percy Jackson: foram produzidos pela Fox, em Hollywood, *O Ladrão de Raios* e *O Mar de Monstros*. Há também a série *Fúria de Titãs*, em que o personagem principal é o herói Perseu, filho de Zeus, às voltas com os deuses olímpicos e missões difíceis. Foram dois filmes, produzidos em 2010 e 2012 pelos Estúdios Warner Brothers.

POVO IORUBÁ

Não encontramos muitos filmes e desenhos animados sobre a África, a não ser os famosos *O Rei Leão*, dos Estúdios Disney, e a série *Madagascar*, da produtora Dreamworks. Neles podemos ver alguns animais e paisagens africanas. Mas há vários livros em que podemos ler histórias da mitologia e conhecer mais sobre os orixás cultuados pelos Iorubá. Alguns deles são *Lendas dos Orixás*, de Guta Galli, *Os Orixás sob o Céu do Brasil*, de Marion Villas Boas, e *Iemanjá, a Deusa do Mar*, de Marlene Perlingeiro.

Para quem deseja conhecer mais histórias maravilhosas de outros povos da África, recomendamos, de Rogério Andrade Barbosa, os livros: *Naninquíá, a Moça Bonita*, *Sundjata, o Príncipe Leão*, *Contos Africanos para Crianças Brasileiras*, *O Segredo das Tranças* e vários outros, que contêm histórias dos povos de Angola, Uganda, Cabo

Verde, Guiné-Bissau, Moçambique, São Tomé e Príncipe e muito mais.

POVO CHINÊS

As muitas histórias da mitologia e as lendas da China estão presentes em vários livros. Um deles é *O Livro Ilustrado dos Mitos*, de Neil Philip, outros são *Volta ao Mundo em 80 Mitos*, de Rosana Rios, *Histórias da Mitologia Chinesa*, de Márcia e Janete Schmaltz, e *50 Fábulas da China Fabulosa*, de Sérgio Caparelli e Márcia Schmaltz.

A China é um dos países que mais produzem filmes no mundo. Fica em Hengdian, ao sul da China, o maior estúdio de cinema do planeta, o Hengdian World Studios. Os filmes sobre artes marciais chinesas se tornaram sucesso em toda o mundo, estrelados por atores chineses como os famosos Bruce Lee, Jackie Chang e Jet Li. Um dos mais premiados filmes chineses de todos os tempos foi *O Tigre e o Dragão*, de 2000, dirigido por Ang Lee. O filme conta a história de duas mulheres que viveram na dinastia Qing. Os Estúdios Disney produziram, em 1998, a animação *Mulan*, história baseada em um conto popular e que se passa na China. É a aventura de uma garota que se veste de homem e vai lutar na guerra para salvar o pai. Ela tem como amigo o pequeno dragão Mushu e torna-se uma heroína.

POVOS ESLAVOS

Alguns livros, como *O Livro Ilustrado dos Mitos*, de Neil Philip, trazem amostras da mitologia dos povos eslavos. Em *Sete Contos - Russos*, de Tatiana Belinky, encontramos algumas histórias específicas da Rússia. Também sobre a cultura russa, em 1997 foi produzido pela Fox/Sony o desenho animado *Anastasia*, que conta a história de uma princesa russa que escapa da morte e cresce como uma garota órfã até descobrir sua verdadeira origem.

POVO MAORI

Originariamente, os Maori não possuíam a escrita: suas histórias eram contadas oralmente e transmitidas de geração em geração. Isso durou até que os colonizadores ingleses aprenderam a linguagem do povo Maori e começaram a registrar seus mitos.

Algumas das antigas narrativas desse povo podem ser encontradas em obras que já foram citadas aqui, como *Volta ao Mundo em Oitenta Mitos*, de Rosana Rios. Também se pode ler sobre os deuses da Polinésia em *A Criação do Mundo: Mitos e lendas*, de Claude-Catharine Ragache, e sobre as aventuras do herói Maui, além de outros mitos, no livro *Histórias dos Maori: Um povo da Oceania*, de Claire Merleau-Ponty.

POVO ASTECA

Para conhecer um pouco da vida dos astecas nos tempos antigos, algumas dicas são as obras *Astecas: Com a história na mão*, de Fionna MacDonald, e *Os Maias e os Astecas*, de Alain Musset e Annie-Claude Martin. Outro livro que mostra uma visão interessante desse povo é *Astecas: Vida cotidiana*, de John D. Clare, que faz parte da coleção *Civilizações Antigas*.

Não é muito fácil encontrar livros que nos contem histórias sobre os deuses do povo asteca, mas podem ser consultados alguns dos já citados aqui: *O Livro Ilustrado dos Mitos*, de Neil Philip, *Volta ao Mundo em Oitenta Mitos*, de Rosana Rios, e *A Criação do Mundo: Mitos e lendas*, de Claude-Catharine Ragache.

Um desenho animado divertido mostra uma aventura passada no tempo em que os astecas possuíam grandes riquezas, que os exploradores espanhóis desejavam conquistar: é a produção da Dreamworks de 2000, chamada *O Caminho para El Dorado*.

Biografia da autora



Rosana Rios pesquisa mitos e contos populares desde que era criança e leu *Os Doze Trabalhos de Hércules*, de Monteiro Lobato. Formada em Arte pela Faculdade de Belas-Artes de São Paulo, ela se tornou escritora e, em 30 anos de carreira, publicou por volta de 150 livros para crianças e jovens. Mora em São Paulo, mas viaja por todo o país autografando livros e fazendo palestras sobre a importância da leitura. Para conhecer mais sobre a autora, visite o site <<http://rosanarios.wix.com/rosanarios>>.

Obra conforme o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa

Texto © Rosana Rios

Ilustrações © Daniel Araujo, Daniel Bueno, Fernando Vilela, Geraldo Valério, Jô Oliveira, Laerte Silvino, Luciana Grether Carvalho, Lupe Vasconcelos, Pati Perez e Taisa Borges.

Fotos das ilustrações originais do mito Ísis e o sarcófago de Osíris: AC Junior

Fotografias das biografias: Acervo pessoal

Projeto gráfico e diagramação: Amarelinha Design Gráfico

Capa: Editora Melhoramentos

Conversão para ePub: Marina Pastore

Direitos de publicação:

© 2016 Editora Melhoramentos Ltda.

Todos os direitos reservados.

1.^a edição digital, março de 2017

ISBN: 978-85-06-07994-2 (impresso)

ISBN: 978-85-06-07707-8 (digital)

Atendimento ao consumidor:

Caixa Postal 11541 – CEP: 05049-970

São Paulo – SP – Brasil

Tel.: (11) 3874-0880

www.editoramelhoramentos.com.br

sac@melhoramentos.com.br

